ÄVENTYRSSPELS

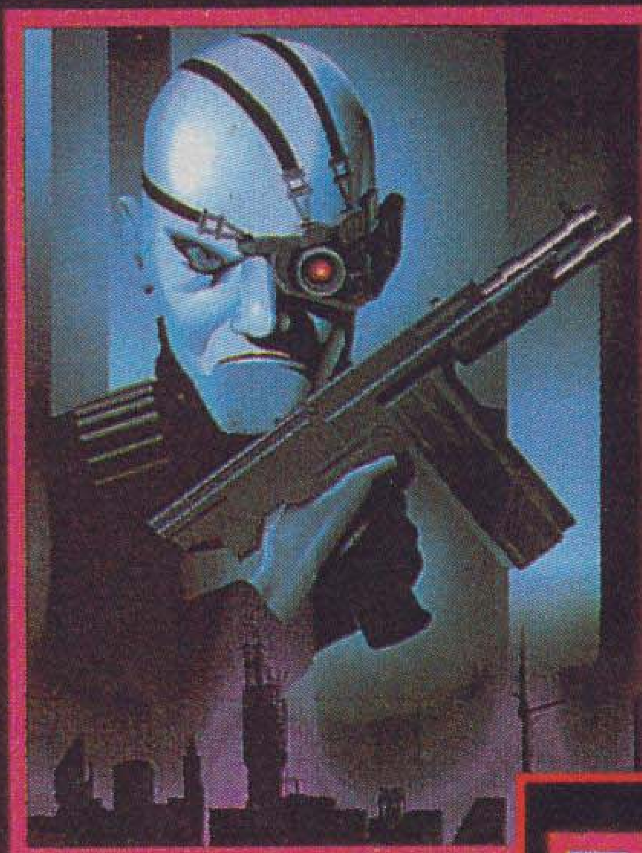
SINKADUS

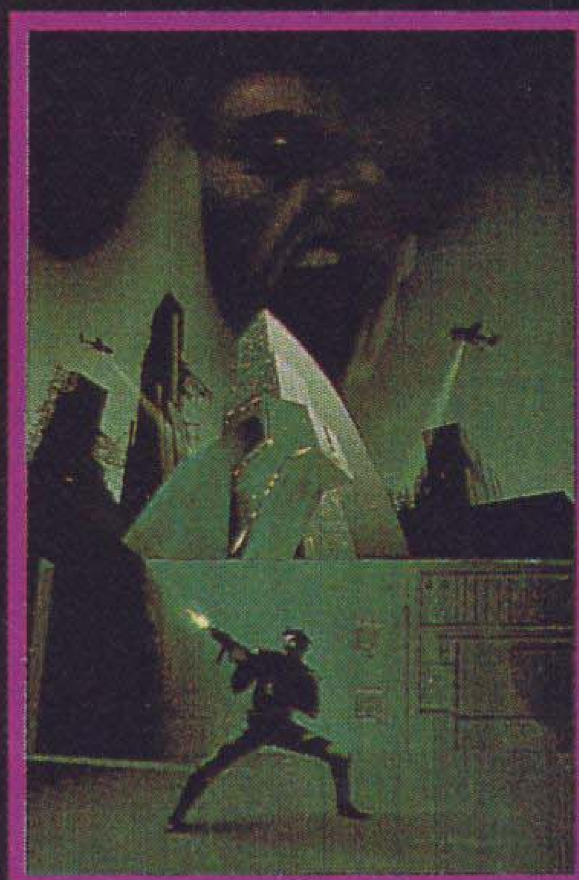
NUMMER 23 FEBRUARI 1990 PRIS 35 KR

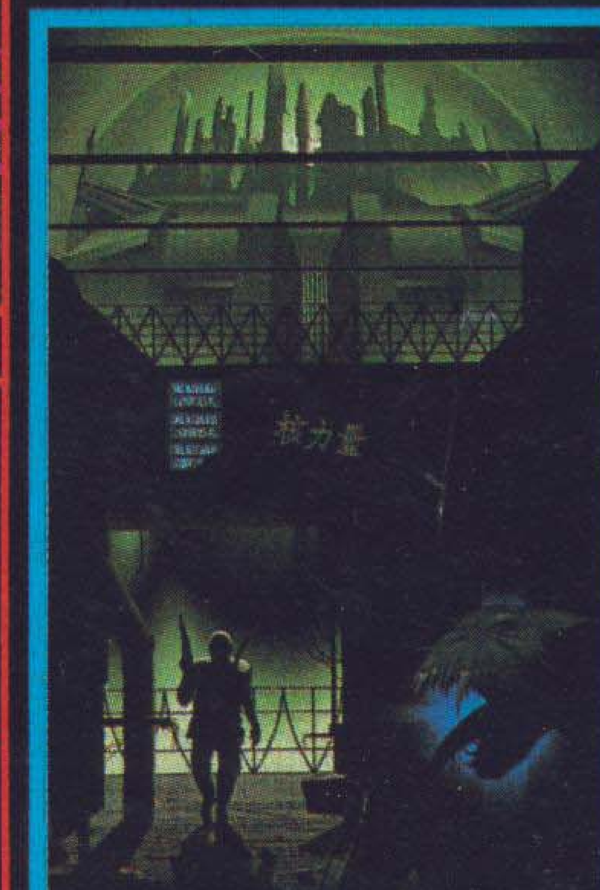


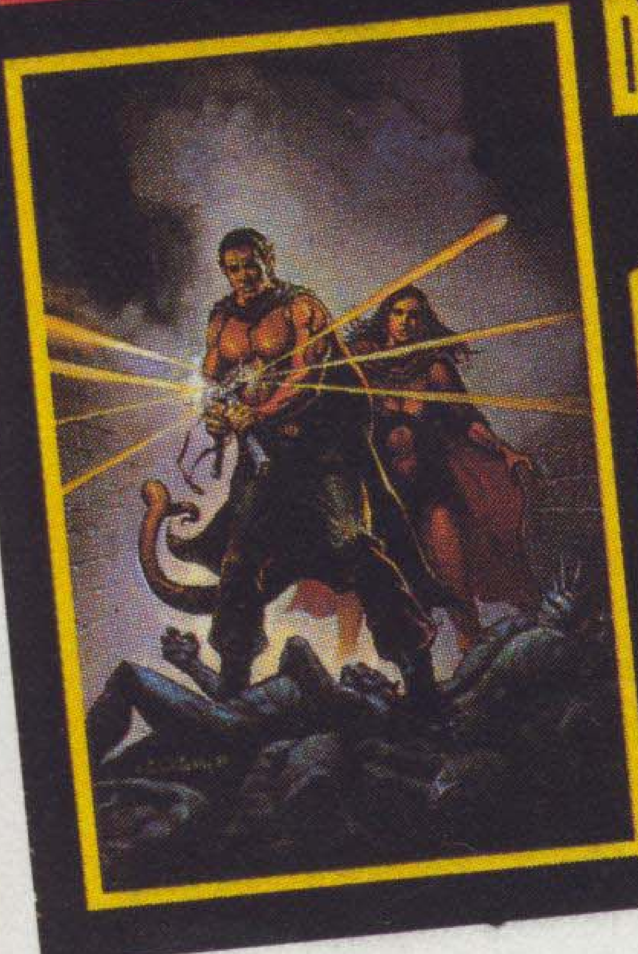
ZONEN
ALLT OM
ROBOTAR

DRAKAR & DEMONER
EREB ALTOR
KAMPANJ









SINKADUS

Ansvarig utgivare: Fredrik Malmberg

REDAKTION & ATELJÉ

Chefredaktör: Olle Sahlin
Stefan Thulin, Johan Anglemark, Marcus Thorell, Håkan Ackegård
Illustrationer: Peter Köhler, Håkan Ackegård, Angus McBride, Ken Kelly, Michael Whelan
Omslag: Ken Kelly

ADMINISTRATION

Produktion: Nils Gulliksson
Prenumerationer: Olle Sahlin
Ekonomi: Ywonne Ekström, Carin Jacobsson, Sofia Liljegren
Försäljning: Åke Persson, David Wallén, Thomas Falk
Distribution: Malin Gustafsson, Peter Lanner
Marknad: Klas Berndal
För annonsering ring 08-702 03 50.

TRYCK

Tryckproduktion Västerås
ISSN: 1100-5599

Sinkadus publiceras 6 gånger om året av Target Games AB. Adress:

Sinkadus
Target Games AB
Åsögatan 115
116 24 Stockholm

Artiklar till Sinkadus skall vara maskinskrivna på A4-ark. Låt marginalerna vara breda (ca 3 cm). Skriv namn och adress på varje bidrag. Om manuskriptet önskas i retur måste ett frankerat och adresserat kuvert bifogas.

Alla bidrag blir Target Games AB:s egendom vid publiceringen. Redaktionen förbehåller sig rätten att göra ändringar i texter.

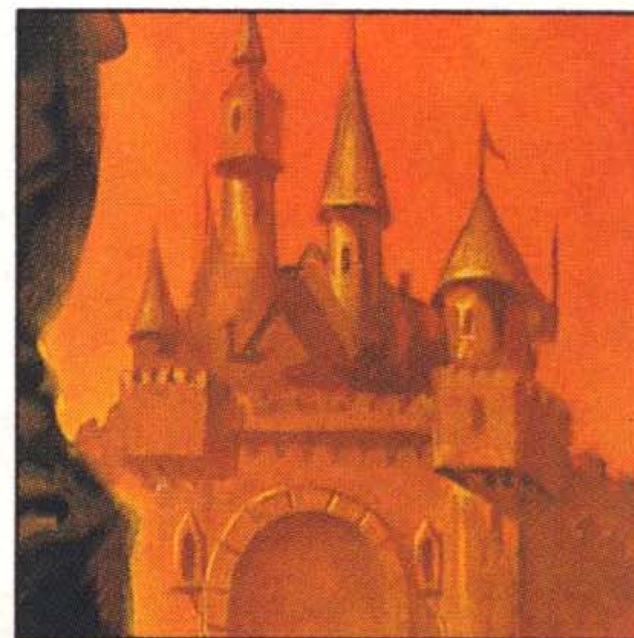
För insänt, ej beställt, material ansvaras inte.

PRENUMERATIONER

Prenumerationspris för 6 nr: Sverige 195:-; övriga Norden 220:-; utom Norden 245:-. Betala till postgiro 3 46 63—5 Target Games AB. Glöm inte namn och adress på inbetalningskortet.

BETALNING EFTER 20 MARS 1990 MEDFÖR ATT PRENUMERATIONEN BÖRJAR MED NR 25.

i detta nummer







LEDAREN

Många oroliga rollspelare har hört av sig med frågor om Barnmiljörådets och leksaksbranschens överenskommelse, och har undrat om det betyder slutet för hobbyn i Sverige eller inte.

Målet är att leksaksbranschen skall saneras på utbudet av actionbetonade spel eller leksaker, men det innebär inte någon form av förbud mot rollspel. I den frivilliga rekommendation, som har gått ut till leksakshandlarna, heter det att rollspel som innehåller mer våld än vad motsvarande regler inom biograf- eller videocensur tillåter, inte bör säljas, samt att förpackningarna inte får visa våldsamma, brutala eller förråande handlingar. Det sista finns noga specificerat. Men då allt det här är saker som Äventyrsspel redan har börjat efterfölja, kommer överenskommelsen inte att innebära några större förändringar.

Notera att Sinkadus inte instämmer i den allmänna kören av alla de som tjatar om att ett nytt decennium skulle ha börjat, och att vi måste möta 90-talets utmaningar, och det ena med det andra... Till att börja med beror detta på att Sinkadus redan existerar i så många olika tidsförskjutna faser att det hela ter sig lite löjligt, men framförallt därför att jag är en av dessa allt mer isolerade purister som envist hävdar att nästa årtionde börjar först när 1990 är slut.

Men en god fortsättning på 1990 kan jag ju önska ändå...

Olle

hemmafronten

MUMMEL

Övergivna Sinkaduser

Följande personer tycks ha flyttat utan att meddela ny adress, och har därmed tidningar som ligger och väntar på dem (i min redan överfyllda bokhylla gör de definitivt ingen någon glad):

Christian Renfors, Norrköping (18)
Fredrik Haugen, Ystad (22)
Henrik Jönsson, Malmö (15, 16, 17)
Henrik Olsson, Klippan (20, 21)
Håkan Palm, Torshälla (15)
Jan Lundgren, Kalmar (22)
Jens Lundsbye, Göteborg (21)
Jesper Hägglund, Fagervik (21, 22)
Joakim Elvander, Helsingborg (20)
Jon Lirsén, Älvsjö (19, 20, 21)
Jonas Ahlinder, Enskede (22)
Markus Nyström, Linköping (21)
Mathias Janus, Växjö (22)
Mattias Frid, Osby (16, 17)
Michael Carsson, Karlstad (13)
Niklas Häggström, Ekerö (14)
Oscar Sandell, Palma de Mallorca (17)
Oskar Andersson (22)
Oskar Thunberg, Stockholm (20)
Pavel Kassius, Stockholm (19, 20, 21, 22)
Rolf Johansson, Luleå (19, 20, 21)
Susanne Widen, Göteborg (20)

Om du hittar ditt namn i listan, eller om du känner någon av personerna, vill jag att du hör av dig hit, så att jag kan skicka iväg tidningarna.

NYHETER I FEBRUARI

ORAKLETS FYRA ÖGON

Typ: Äventyr till Drakar och Demoner Expert

Pris: 119:-

Utförande & innehåll: 112 sidor långt, häftat äventyr som utspelar sig i Trakorien.

Konstruktör: Erik Granström

Konstruktörens kommentar: Detta är våren år 612 eO. I Trakorien fullbordas Vox Ranzina, det talande bergets röst, och profetian faller över riket i en kaskad av blod. Spådomen talar om onda tider, om krig och ruttnande makters fall, om mörkermän som stiger ur sina gravar och om den femte konfluxen, ödespunkten i tid och rum som kommer allt närmare för varje slag av kronolaabens pendel. Rådet i Tricilve rasar mot den statsfientliga profetian och driver bort ranzinermunkarna från deras berg. Samtidigt slipar de fanatiska mördarna i RhabdoRana sina knivar och börjar av dunkla skäl avliva Trakoriens astrologer. En här av odöda under kung Ottar har drivit bort rikets folk från de vinstgivande svavelträsken på Marjura. I det heliga Kishatet tar krystalokraten Manzonla makten och rustar för krig mot öarnas kättare. Detta är i sanning en bekymmersam tid.

Politiskt käbbel oroar dock föga ett sällskap äventyrare som vilat på en släktings gård över vintern efter sedvanligt heroiska bedrifter (av berättelserna att döma). Man har ätit, räknat mynt, ätit igen, rapat och ett antal gånger stämt upp de gamla sångerna från lägereldarnas tid. Tiden för uppbrott närmar sig. En regnig kväll bankar det så på dörren. En främling stiger in och plötsligt är friden slut...

Efter bakgrundsmodulen Trakorien ville jag konstruera ett rejält äventyr. Oraklets fyra ögon innehåller en handfull deläventyr sammanhållna av en löpande intrig. Äventyret är en fristående fortsättning på Svavelvinter, men ni behöver inte ha spelat det äventyret för att kasta er in i handlingen. Däremot är det till stor hjälp om man har Trakorien i spelgruppen för att knyta ihop deläventyren.

I modulen ska spelarna rädda Oraklets fyra ögon, de varelser som berget Ranz har pekat ut, för att inte framtiden ska falla i trollkarlen Shaguls händer. Det är en kamp mot tiden, mot RhabdoRanas mördare och mot en oförstående omvärld, där miljöerna skiftar från stad till underjord till vildmark. Dessutom finns speciella regler som låter spelledaren anlita hemliga personer som spelar Shagul respektive Praanz da Kaelve i Trakoriska rikets säkerhetspolis.

Mycket nöje!
Uppsala den 10/1 1990
Erik Granström

DÅRARNAS Ö

Typ: Äventyr till Mutant

Pris:89:-

Utförande & innehåll: Ett 40-sidigt äventyr som utspelar sig i Dai-Tokyo

Konstruktör: Gunilla Jonsson

Konstruktörens kommentar: Dårarnas ö, mitt andra äventyr till nya Mutant, utspelar sig i DaiTokyo, Japan. "Varför Japan?" frågade Olle S när han bad mig skriva något klatschigt som får alla er läsare att genast rusa iväg och köpa äventyret. Faktum är att jag tycks ha en obeveklig dragning mot Fjärran Östern i allmänhet och Japan i synnerhet. En stor del av allt jag skrivit för rollspel utspelar sig där.

Till viss del beror det antagligen på exotismen. Jag tycker att rollspelsäventyr ska utspela sig i spännande miljöer, som i en Tintin-serie eller Raiders of the Lost Ark. Platser som ligger långt borta är dessutom tacksamma att beskriva. Ingen kommer och säger att "så såg det inte ut" eller "så var det inte". Man slipper alla kalenderbitare som till varje pris vill ha detaljerna rätt (jag hatar sånt, huvudsaken är väl ändå att världen verkar rimlig?). Dessutom finns det nog i min asketiska, lutheranskt fostrade lilla själ en dragning till asketismen och våldsmystiken i den japanska kulturen. Jag såg alla Kurosawas filmer när jag var i tonåren och började träna aikido när jag blev äldre. Därför Japan, kanske, för att besvara Olles fråga.

Dessutom ville jag hålla kvar rollpersonerna i Fjärran Östern, där mitt äventyr i Shanghai utspelade sig. Det blir lätt krystat att förflytta folk över halva jordklotet, särskilt i en värld som Mutants. Jag vill helst beskriva den stad där mina äventyr utspelar sig i någorlunda detalj. Jag börjar med DaiTokyo i Dårarnas ö, och fortsätter i mitt nästa äventyr, som bygger på nya regler för resor i cyberkosmos (inuti datanäten). Det ska också utspela sig i DaiTokyo. Sen kanske jag återkommer till Shanghai lite senare.

I övrigt handlar Dårarnas ö om ruskiga storbolag, förtryckta små forskare och annat som jag tycker passar i nya Mutant. Jag håller mig till handlingar i storbolagsmiljöer, gärna med lite politi-

ska övertoner. Mutantreglerna kan lika gärna användas för att spela Mad Max eller New York Scavengers, men äventyr om hur man slår folk med cykelkedjor tror jag den hågade lätt kan improvisera ihop själv. Det svåra för en som inte vill skriva egna historier är (antar jag) att bygga mer komplexa sociala och politiska strukturer och få dem att funka. Så då försöker jag göra det.

Det där lät tråkigt. Det insåg jag när jag skrev äventyret också. Så jag la in lite Flykten från New York för att piffa upp det. (De 13-åriga pojkarna kommer inte att gilla det här. De vill ha cykelkedjor och plasmagevär och Mad Max, tänkte jag, och gjorde vissa justeringar i handlingen. Har jag fel rörande era preferenser kan ni väl höra av er till Target och tala om det? Jag är mottaglig för kritik.)

Det blev förvirrat det här. Men då begriper ni å andra sidan inte vad äventyret handlar om innan ni har spelat det. Om inte annat kan ni säkert använda lite av handling och miljö i era egna kampanjer.

Lycka till,
Gunilla

WOSERNA — SKOGENS VILDMÄN

Typ: Äventyr till Sagan om Ringen
Pris: 98:-
Utförande & innehåll: 48-sidigt häfte med tre äventyr
Konstruktör: Jeff McKeage
Originaltitel: Woses of the Black Wood

Redaktionens kommentar: Woserna, ett halvt bortglömt folkslag, lär leva ännu på 1600-talet TÅ djupt inne i Minhiriaths vida skogar. Rollpersonerna anländer till den lilla byn Bor Lath, som är märkvärdigt lugn och tystlåten. Byborna vägrar först att säga något, men efter lite övertalning avslöjar de vad som trycker dem: byn hemsöks av en skräckinjagande gast som de kallar *hwiscescyggu*, viskargasten. Om rollpersonerna klarar av att befria byn från hemsökelsen väntar nya problem inuti skogen, och slutligen, när de känner sig redo, kan de ge sig in mot de dunkla grottsystemen dit ingen av byborna vågar sig, dit de mystiska woserna skall ha återvänt efter att ha varit försvunna i sekler.

Modulen är skriven för både SRR och EDD, och innehåller kampanjinformation om byn Bor Lath och skogarna runtomkring, samt tre utmanande äventyr med stigande svårighetsgrad.

KLANFURSTEN

Typ: Fantasyroman, nr 19 i serien
Pris: 45:-
Utförande: Pocket, 280 sidor
Författare: Peter Morwood
Originaltitel: The Horse Lord

Redaktionens kommentar: Aldric, riddare av klanen Talvalin i kungariket Alba, återvänder en dag till sitt hem och finner sin familj brutalt slaktad av en makthungrig nekromantiker. Han avsäger sig sin titel och svär en helig ed att hämnas…

Peter Morwoods genombrottsroman är en spännande berättelse som på ett skickligt och fantasifullt sätt kombinerar stämningar från österlandets stolta samurajkultur och västerlandets krigiska höglandsklaner. Vi är övertygade om att ni kommer att gilla den här historien. Mer om *Klanfursten* finner du i **Gudar och Hjältar**-sektionen i detta nummer av Sinkadus.

CONAN FÖRGÖRAREN

Typ: Fantasyroman, nr 18 i serien
Pris: 35:-
Utförande: Pocket, 180 sidor
Författare: Robert E Howard, m fl
Originaltitel: Conan the Wanderer

Redaktionens kommentar: Ytterligare fyra klassiska långnoveller om världens mest berömde barbar, Conan från Cimmerien: 'Svarta tårar', 'Skuggor i Zamboula', 'Järndjävulen' och 'Flamkniven'. Alla novellerna utom den första är skrivna av Howard själv, och särskilt förtjänar kanske 'Flamkniven' att nämnas, en välskriven och spännande historia om en tusenårig lönnmördarsekt som vaknar till liv igen, för att försöka ta över världen.

Vid det här laget vet alla vad ni har att vänta av en Conanbok, så vi avstår från vidare presentation. Notera dock att denna bok är försenad en månad på grund av tryckeriproblem över julhelgen, och kommer inte ut förrän i februari, samtidigt som *Klanfursten*.

PÅ GÅNG

I april kommer vi att låta göra följande nedslag i den mest fantasifulla av läsekretsar:

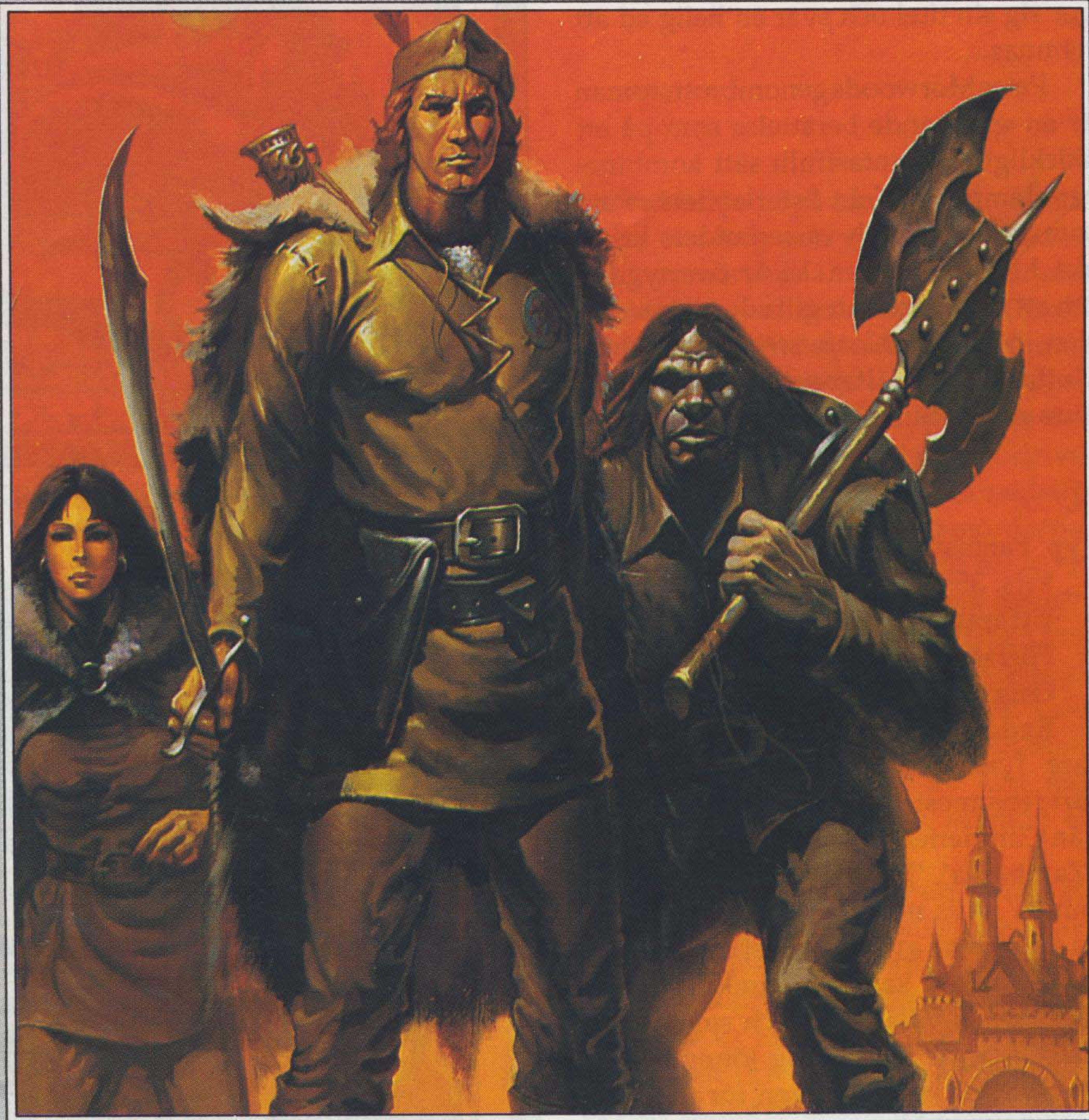
Det försvunna enhörningshornet, ett Expertäventyr av Christer Regebro;

Handelsfursten, första delen av en äventyrstrilogi av Michael Petersén till Drakar och Demoners grundregler;

En översättning av ***Imperial Sourcebook*** till Stjärnornas Krig, namn är ännu inte helt bestämt.

Dessutom fortsätter bokserien med ***Det fantastiska ljuset*** av Terry Pratchett, uppföljaren till Magins färg, och ännu en bok i serien om ***Elric***, och förutom detta förstås också ***Sinkadus nr 24***. Vi har precis börjat arbeta på allvar med en av juninyheterna — en sak som länge har varit hett efterlängtad…

ARKIVET



Riktlinjer för en Ereb-kampanj; Arn Dunkelbrink porträtterad, riddaren som högg svansen av Blatifagus; samt Klanernas folk, personer, vapen och seder

Fornrikets härskare

Intriger i en Ereb-kampanj av Marcus Thorell

Har du någonsin spelat rollspel med interna intriger? Har du prövat det i en större kampanj där du själv kan påverka hur intrigernas trådar vävs?

Inte det..?

Här följer ett förslag till hur man kan konstruera en omfattande kampanj med rollpersoner som ställer stora krav på sina spelares spelduglighet och förmåga att förhandla diplomatiskt på ett konstruktivt sätt.

För att få mesta möjliga glädje av denna artikel krävs att du har tillgång till nästan samtliga av Ereb Altors äventyrs- och kampanjmoduler. Åtminstone måste du ha Ereb Altor och Monster och män. Ju fler moduler du har, desto större och roligare blir kampanjen. Hur den kommer att se ut beror på vad du har tillgång till och hur mycket tid du har till att förbereda den.

Vad är intrigspel?

I kampanjen ingår intrigrollspel. Därför följer här först en presentation av intrigspel:

Alla rollpersoner har en utförligt beskriven bakgrund där deras livsmål motiveras grundligt. Där kan beskrivas vilka anknytningar personen har till resten av världen, vilka länder han besökt tidigare, var släkten härstammar ifrån. Har rollpersonen syskon? Är han gift eller har en flickvän? Kanske har han en son eller en dotter. Har rollpersonen hämndbegär, hyser han hat mot ett land eller ett folkslag? Varför? Finns det någon eller något rollpersonen söker? Ett svärd, en släktklenod, pengar? Varför söker han detta? Att ha ett eller två grundläggande motiv för att äventyra är bra, och att lägga till små parallellmotiv till detta ger mer liv åt rollspelandet. Religion och flera livsmål som sammanflätas med bakgrunden är bra.

Rollpersonens drivkrafter bör utformas av både spelare och spelledare tillsammans. Spelaren måste tycka att bakgrunden är intressant för att kunna hålla sin rollperson levande i en längre kampanj. Motiven ska hållas hemliga spelarna emellan, men kan avslöjas i den mån spelaren finner det nödvändigt. De får inte vara sådana att fientlighet inom gruppen uppstår omedelbart. Om en rollperson har ett mål som går ut på att döda någon annan rollperson kommer det att ske vid ett tidigt stadium och därför rekommenderas inte något sådant. Bäst är att ha intriger som inte splittrar gruppen allt för mycket. SLP som dyker upp under spelets gång kan beskrivas i bakgrunden som gamla bekanta, skurkar, släktingar, osv. Det ger mer liv åt spelet då en rollperson träffar på folk han känner igen. Världen är ju liten.

Att spela intrigspel med hemliga bakgrunder kommer till en början att innebära en hel del lappskickande mellan spelare och spelledare, och mellan spelare och spelare. Allt eftersom erfarenheten ökar avtar lappskickandet.

Vad är då intrigspel bra för? Jo, det är framför allt roligt och ger fler dimensioner åt rollspelandet. Varje spelare får arbeta individuellt, samtidigt som samarbetet i gruppen måste upprätthållas. Äventyret är det som får rollpersonerna att hålla ihop, eftersom man bör vara många för att lyckas. Intrigerna är det som normalt leder rollpersonerna till äventyret och det innebär ibland att det slutar på ett annorlunda sätt. Dessutom har rollpersonerna personliga motiv till att ta i tu med just det eller det äventyret.

Kampanjens uppläggning

Det forna rikets härskare —Kamp i Ereb —är en omfattande kampanj som främst

handlar om två personers strävan efter makten över ett gammalt förhistoriskt kungarike. Riket kallas Gudarnas hemvist, eller Meh-Zadria och utgör bergen Kard i nordvästra Ereb (denna plats beskrivs närmare i Monster och män under rubriken Meh-Zadrias pelare). De båda personerna representerar varsin kraft som kan definieras som det *onda* och det *goda* (för egentligen handlar det inte lika mycket om personerna, som det handlar om det onda och godas kamp för att erövra det gamla riket).

Lite historia

Läs till att börja med om Meh-Zadris pelare i Monster och män och även regnbågen och kronjuvelerna i samma modul, och som är skrivna med den här artikeln i baktanken. Khab-hemi i detta nummer av Sinkadus är heller icke att förglömma.

Sedan förhistorisk tid har Meh-Zadria — Gudarnas hemvist, legat i ruiner. Ruinerna utgörs av Kardbergen i nordvästra Ereb och den enda lämning som man kan associera till en byggnad är en tre kilometer hög pelare, Meh-Zadris pelare, som stått orörd sedan hela den byggnad som en gång utgjorde riket förstördes och dess skatter begravdes under stenmassorna. Rikets äldre gudar, halvgudar och deras drakväktare tvingades därifrån av de mäktigare yngre gudarna. Man sade att en dag skulle Gudarnas hemvist återupprättas och förbereda en (halv)guds ankomst till världen. Vilken gud det var frågan om tvistades det om och kampen stod främst mellan en ond och en god gud. Det bestämdes som så att den gud som lyckas få en utsedd att bli härskare över Meh-Zadria i tecknet för vad guden representerar erhåller riket. På samma sätt som den ena guden hjälper sin utsedde får den andra hjälpa sin. Så gjordes reglerna upp. Därför, om den ena guden gav en gåva eller stöd åt sin representant fick även den andra rätt att ge en motsvarande gåva eller stöd till sin.

När det väl har blivit så att en härskare har utropat sitt namn över det gamla riket är det upp till SL att avgöra huruvida gudarna bryr sig eller inte. Kanske var det bara ett intressant spel som gudarna slog vad om? Eller kommer det verkligen att bli så att landet härmed förbereds för gudens ankomst och att han verkligen nedstiger i världen... och vad händer då? Eller är det så att guden kommer att leda härskaren i den eviga kampen om herraväldet över Altors alla levande väsen?

Legenden om härskaren av Kard

Grundintriger

I Kamp i Ereb är det två rollpersoner som dominerar spelet som huvudpersoner — en ond, en god. De andra rollpersonerna är hjältar som är neutralt inställda men är öppna för påverkan från de båda andra. De onda och goda rollpersonernas spelare är från början ovetande om varandras existens bland äventyrarna och knappt medvetna om vilken kraft de tjänar själva, men deras huvudmotiv är att kämpa för sin sak — att bli härskare över det gamla fornriket. Båda vet (enligt spådomar och legender) att det finns någon mer som försöker göra anspråk på det gamla riket, och enligt legenden kommer en uppgörelse att äga rum, men vissa vilkor måste uppfyllas innan det är dags för finalen.

Förr eller senare, under kampanjens gång, kommer de underfund med att den ena i gruppen är den fiende som kampen om härskartiteln kommer att stå om. Gudarna hindrar dem från att omedelbart göra slut på varandra och tvingar dem till ett visst samarbete, därför att det är förutsagt att kampen skall äga rum på pelaren. Om någon av de båda händelsevis skulle komma att dö innan dess kommer den andre att förlora sin chans att nå målet. Gudarna vänder sig därmed till ett annat par, någon annanstans. Eller så tappar gudarna helt enkelt intresset.

De båda rollpersonerna kommer att försöka få de andra personerna i gruppen på sin sida. Det görs genom löften, tjänster, gåvor, avtal; diplomati med andra ord.

Vid ett senare skede finns det risk för att gruppen splittras, men den kommer säkerligen att förenas igen då kampen på Meh-Zadrias pelare utspelas.

Huvudpersonerna ska ha klart för sig att det är just *hans* kraft som är den rätta och att det är den *andra* som är den onda,





Slutstrid på Khab-Hemis pelare mellan älvan Naishee (representant för välviljan) och trollkaren Nattspjut.

falska och elaka. Du som är SL ska inte beskriva krafterna som onda eller goda för spelarna, utan det är något som de kanske inser någon gång under sitt äventyrande. Men tänk på att ingen ser sig själv som den föraktansvärda elakingen.

För att hantera personernas maktbalans på ett effektivt sätt låter du den goda spelaren ha fördel av all "god magi" (allt utom nekromanti, mörkermagi, spiritism, häxkonster, mm) och den onda har fördel av "ond magi" (se förra parentesen, samt lite till). Fördelen kan vara i form av halverade kostnader eller att man slipper vissa modifikationer vid användandet av besvärjelserna under speciella förhållanden. Sedan kan man låta rollpersonerna få gudagåvor (se Gigant). Gudagåvorna ska inte tilldelas från början utan är något som rollpersonen får efterhand, då SL tycker att personen är värdig en gudagåva (till exempel när han har lyckats erövra föremål som är bra för framtida behov, framgångsrikt genomförda handlingar som har betydelse för framtiden, fått betydande och lojala följeslagare och mäktiga vänner, fått insikt om något som till exempel vetskap om var det gamla riket Meh-Zadria ligger, osv). Detta får du avgöra, men se till att båda rollpersonerna har möjlighet att erövra likvärdiga förmågor så att de är något sånär jämbördiga. De ska inte bara vara skickliga i magi. Helst ska de behärska andra färdigheter också. Antingen kan du låta dem starta äventyret med ett annat yrke än magiker och i början av kampanjen har de precis upptäckt att de behärskar magi och har börjat lära sig det. Genom sina gudomligheter kan de snabbt lära sig magin och genom det bli mäktiga.

De övriga rollpersonernas intriger ska helst vara utformade så att de kan påverkas av endera huvudpersonen. Intrigerna är inte så väsentliga så att man behöver sätta upp några specifika riktlinjer

för dem i denna artikel, utan du kan kan själv konstruera dem. Förslagsvis kan någon ha en kallelse i sin grundintrig som manar honom till att försöka mörda den som till slut blir härskaren. Han vet till en början inte vilka det är som kommer att göra upp om makten, och han kommer definitivt inte att veta vem det blir förrän finalen är avgjord på pelaren. Kallelsen förbjuder honom att döda båda aspiranterna. Blanda in mycket intriger i deras bakgrunder och pröva att ha udda personligheter med annorlunda livsmål. Det är alltid lika spännande att se hur olika personligheter, som spelas bra, kommer överens. Undvik sådant som kan hetsa rollpersonerna till interna våldsamheter för att lösa problem.

I bakgrunden kan du lägga in motiv som är starka nog att tvinga in rollpersonerna i heroiska äventyr! Du ska få äventyren som rullar ut sig kring rollpersonerna att bli viktiga för dem.

Kampanjens början

När rollpersonerna är skapade och har fått sina bakgrunder kan de börja kampanjen.

Starta gärna med att spela ett vanligt äventyr där intrigerna inte behöver ha så mycket med äventyret att göra för att spelarna ska få bekanta sig med sina rollpersoner. Det finns åtskilliga äventyrsmoduler eller äventyr i Sinkadus som är lämpliga som introduktionsäventyr.

Med största sannolikhet kommer de båda huvudpersonernas speltekniska data inte att utvecklas nämnvärt under första äventret/äventyren och de kanske inte ens märker sina dolda talanger.

Och dess fortsättning

Läs gärna in ett antal mindre äventyrsscenarion som du kan lägga in då det verkar passa. I ett äventyr har man korta episoder som slumpmässiga möten. I en kampanj har man också kortare äventyr som hanteras på ett likartat sätt.

Växla sedan mellan större och mindre äventyr och rollspela gärna de långa resorna genom Ereb som rollpersonerna garanterat tvingas till. Lägg gärna in lite "kampanjkryddor" som ärkefiender, återkommande personer som rollpersonerna träffar och som dyker upp lite här och var under kampanjen, och kanske jagar dem genom Erebs länder. Låt dem skaffa sig fiender som förföljer dem, gör dem till hjältar i vissa länder, och förvisa dem från andra. Skicka prisjägare och lönnmördare, som anlitats av fienden. Gör också en omfattande slumpmötestabell som du alltid kan använda i Ereb och improvisera ihop parallellhandlingar. Som mall till slumpmötestabellen kan du använda de som finns i Barbia eller vissa Sagan om Ringen-moduler.

Under den pågående kampanjen måste de båda huvudpersonerna få information och vägledning för att till slut kunna göra upp. Informationen kan de få genom dokument som de hittar under äventyren, under studier i bibliotek, genom visa magiker och spåmän, drömmar och plötslig insikt. Hela tiden måste de veta att de har information att hämta i de äventyr de ger sig i kast med, annars är de knappast motiverade nog att ta itu med det. Därför måste du lägga in informationen i äventyren och se till att rollpersonerna tror att de kan få tag på den genom att få reda på att den existerar. All information behöver givetvis inte vara sann. Stoppa gärna in villospår och falska handlingar och halvsanna legender.

När rollpersonerna fått information kommer de att ledas vidare till andra äventyr.

Hantera de övriga rollpersonernas bakgrundsmotiv till äventyren på liknande sätt så att deras äventyr synkroniseras

Något de båda huvudpersonerna bör få reda på vid ett tidigt stadium är att kampen inte kan äga rum förrän de har fått tag på var sin uppsättning av kronjuvelerna (se Monster och män). Eftersom båda ska ha en uppsättning är det lika viktigt för båda att de hittar sin egen och därför fortfarande kan samarbeta. Så länge de inte vet var det blivande riket Meh-Zadria ligger i Ereb finns det alltid en kraft som driver dem framåt och en gemensam vilja att forska i frågan. Inte förrän mot slutskedet av kampanjen behöver du röja platsens exakta läge. Låt rollpersonerna leta. Falska uppgifter leder dem kanske motvilligt in på farofyllda äventyr.



Här följer några exempel på hur du kan få rollpersonerna in på olika äventyr:

Khab-Hemi

Delar av den onda uppsättningen kronjuveler finns på ön. Vidare kan det finnas visa män som bär på viktig information som "gått under jorden" i Bitterhetens kittel.

Regnbågen

(Se Monster och män) Delar av den goda uppsättningen kronjuveler finns under regnbågen, övervuxna av klängväxter i en lummig lund höljd i regnbågens dis.

Svavelvinter

Att besöka Marjura (äventyret Svavelvinter) kan den onda personen känna sig starkt motiverad till därför att han har hört talas om den kult som utövar svartkonst där, och någon har informerat honom om att de kan ge honom hjälp. Övriga rollpersoner kan ha de motiv som finns beskrivna på sidan 4-5 i Svavelviner. Eventuellt kan de guldföremål som äventyrare förde med sig från Marjura bland annat vara guldmynt som en gång tillhörde samlingen av kronjuveler. Om nu någon av kronjuvelerna finns där eller inte är upp till SL att avgöra. Kanske finns det spår som beskriver var de borde finns nu.

Barbia

När de börjar ta ställning till ont och gott är det dags att spela Barbia — Siratsias vita formelbok. Där kommer de säkert att få en tankeställare och tillfälle att etablera sig i ställningstagandet till ont och gott. Vad som kan leda dem dit är att de har hört talas om Vindarnas tempel — Fadarim och dess ypperliga bibliotek. Spelarna kan ha fått för sig (genom en spådom, etc) att Siratsia har något viktigt att tillägga om kampen för landet Meh-Zadria. Det kanske är hennes rike som är just Meh-Zadria? Hon kanske är



den andra aspiranten till härskartiteln (eller en tredje om huvudpersonerna är medvetna om varandra). Huruvida något av det ovannämnda är korrekt är något du själv får bestämma... I kombination med Marsklandet kan en av personerna söka efter Siratsias vita formelbok, medan den andra söker efter Marsklandets kristallkula. De två föremålen kan i denna kampanj anses som jämbördiga och kan anses som oumbärliga i slutkampen. En annan variant är att när kampen vid Meh-Zadrias pelare är avgjord kommer härskaren att få veta att det faktiskt finns en annan härskare som håller på att bygga upp ett imperium, som kan bli ett hot mot spelaren och detta är Siratsia. Om härskaren över Gudarnas hemvist är ond, kan Siratsia spelas god, och ond om härskaren är god, etc. Den som förlorade kampen om makten och överlevde kanske söker upp Siratsia för att ansluta sig till henne.

Marsklandet

Som det nämns ovan kan den ena söka Siratsias vita formelbok medan den andra vill lägga beslag på kristallkulan i Marsklandet. De andra rollpersonernas bakgrundsmotiv kan anknytas till Marsklandets andra äventyr. På så vis kan hela äventyrargruppen få ordentliga motiv till att besöka träsket, men av helt skilda anledningar.

Dödens väg

Äventyret måste först anpassas till Expert och Ereb. De båda svärd äventyret handlar om är i det här fallet de kungliga svärd som tillhör kronjuvelerna. Gissa om Lamaniens konung blir ursinnig när bägge svärden stjäls av de äventyrare som i förtroende hämtade tillbaka det ena, som blivit stulet, och fått med sig det andra som hjälp.

Djupets fasor

Anden i berget kan ge spelarna information som leder dem vidare som tack för att de befriar den. Först måste dock de två saknade dvärgarna hittas.

Monturerna

Mauritz VI har en av kronjuvelerna som rollpersonerna behöver. För att få den måste man antingen stjäla den, eller göra något riktigt heroiskt för att få den som belöning av kungen. Rollpersonerna får reda på att den hamnat på Monturerna genom ett mödosamt forskningsarbete. Kanske genom ledtråder från Marjuras gravfält? Eller något som anden i berget känner till?

Äventyr bland astralvärldarna

Den SL som vill kan låta äventyrarna färdas mellan multiversums fantastiska världar för att leta efter någon eller något, eller för att fråga mäktiga allvetare om information som kan leda till andra äventyr. Eller för att söka stöd hos andar och demoner. Vad de kan stöta på i dessa världar begränsas endast av spelledarens fantasi.

När tiden är inne

Till slut kommer de två huvudpersonerna att komma fram till pelaren och uppgörelsen kommer att äga rum. Det är tänkt så att gruppen splittras upp i två. Om inte tidigare så har det säkert skett när huvudpersonerna gjort sina färder till regnbågen respektive Khab-Hemi. Se gärna till att rollpersonerna anländer samtidigt till pelaren; det blir mera spännande och heroiskt då. Kampen ska vara jämn och spännande. Förhoppningsvis är inte den ena personen utplånad efter de första tre-fyra SR. Helst inte inom de första tjugo-trettio heller. Under den långa tid som spelarna har byggt upp sina rollpersoner borde de ha lärt sig att använda sina egenskaper och besvärjelser efter bästa förmåga för att uppnå bra resultat med dem. Kronjuvelerna och gudagåvorna gör dem jämbördiga och genom att lägga besvärjelser som bryter ned den andras besvärjelser, osv, borde en spännande strid kunna bryta ut. Om det händer något drastiskt som inte är riktigt önskvärt har du möjlighet att ändra utgången av det som hände genom ett gudaingrepp. Men görs ett ingrepp av den ena guden får ett likartat ingrepp göras av den andra också... Gudarna begränsas enbart av balansen mellan sina ingrepp.

Vad händer sedan?

Fördelarna med pelaren nämns i Monster och män. Tänk på att det är till stor nytta om rollpersonen behärskar besvärjelsen SYN (för pelarens skull) och har kunskap i Administration och Juridik nu när han har erövrat makten.

När kampen är avgjord har endera personen erövrat makten över Meh-Zadria, Gudarnas hemvist i Kardbergen. Antingen kan kampanjen sluta där, eller också är det en ny början.

Nu måste kejsaren se till att hans domäner verkligen blir ett rike. Först och främst består detta av de så gott som folktomma bergen kring det skogsområde pelaren står i. För att få dit människor behövs det säkert en insats från gudarna. Kanske kommer den gud som härskaren representerar att hjälpa honom med direkta ingrepp som att rensa bort berg så att ett bördigt landområde uppstår där människor sedan kan bosätta sig. Eller också kan den onda härskarens folk utgöras av svartfolk och levande döda från bergens stinkande forntidsgravar. Om nu människor (med eller utan gudainsatser) kommer till det nya kungadömet kommer omkringliggande länder säkert att starta krig. Eller har pakter slutits och listiga avtal gjorts upp?

Vad händer med de andra rollpersonerna? Ansluter de sig till den nya härskaren och blir hans rådgivare och underståtar? Är folket nöjda med sin nya herre eller kommer de att försöka motarbeta honom? Försöker de själva, i hemlighet, ta över makten? Tar spelarna parti för de omkringliggande länderna? Vad hände med den besegrade huvudpersonen? Om han inte dog kommer han säkert att gå in för att störta härskaren nu, och kanske då med hjälp av de omkringliggande länderna, eller på egen hand... Eller kommer han att leta upp alla mäktiga fiender som äventyrarna har skaffat sig under kampanjen för att få deras hjälp med att avsätta härskaren. Får denna hämnare med sig alla deras fiender kan härskaren få mycket att göra och kanske råkar han till slut ut för en situation då han en dag står öga mot öga med några av Ereb Altors mäktigaste personer. Och varelser.

Vem vet...

Khab-Hemi

Bitterhetens kittel

Av Marcus Thorell

Det finns en skugghöljd dal där mörkret och bitterheten frodas. Det är fel att säga att den är ond, för det var den inte från början. Det beror helt på den som beger sig dit och hur denne utnyttjar dalens förunderliga egenskaper och sedan framställer historierna för andra. Dalen har fått en stämpel på sig att vara ond av sin natur, men det är inte så konstigt eftersom mörker och sorg ofta går hand i hand med ondska. Många ljusskygga personer och varelser har sökt sig dit och genom ondskefulla trollkarlar med destruktiva planer har Khab-Hemi blivit ondskans hemvist. Men en vacker dag kanske dalen renas. För egentligen är den ganska vacker trots sitt bittra inflytande, som kan vara farligt för den vars själ är svag.

Khab-Hemis historia är omhöljd av mystik och legendariska berättelser. Ingen vet vad som egentligen är sanning. Det påstås att alltsammans är ett resultat av misslyckade magiska experiment som förorsakade en katastrof, och ur dess förödelse växte allt detta fram. Några säger att det finns en grav i dalens mitt och att den dödes enorma sorg och ångest uttrycker sig på detta säregna sätt. Andra hävdar att det är något som gudarna har slängt ned från himlen och att det är en försmak av helvetet.

De flesta är i alla fall överens om att syftet inte är väl menat med Khab-Hemi.

Dalen

Khab-Hemi är en cirkulär dal med en diameter på tre kilometer. För att komma till den måste man först färdas genom oländig terräng som sluttar uppåt i ett bergigt område med sparsam flora och fauna. När man har nått upp till något man tror är ett vidsträckt högland står man plötsligt inför en storslagen vy där landskapet kraftigt sluttar nedåt kring Khab-Hemi. Det kan liknas vid en tratt där mittenpartiet utgörs av en mörk fläck — och det är själva Khab-Hemi, Bitterhetens kittel.

Svarta moln döljer dalen.

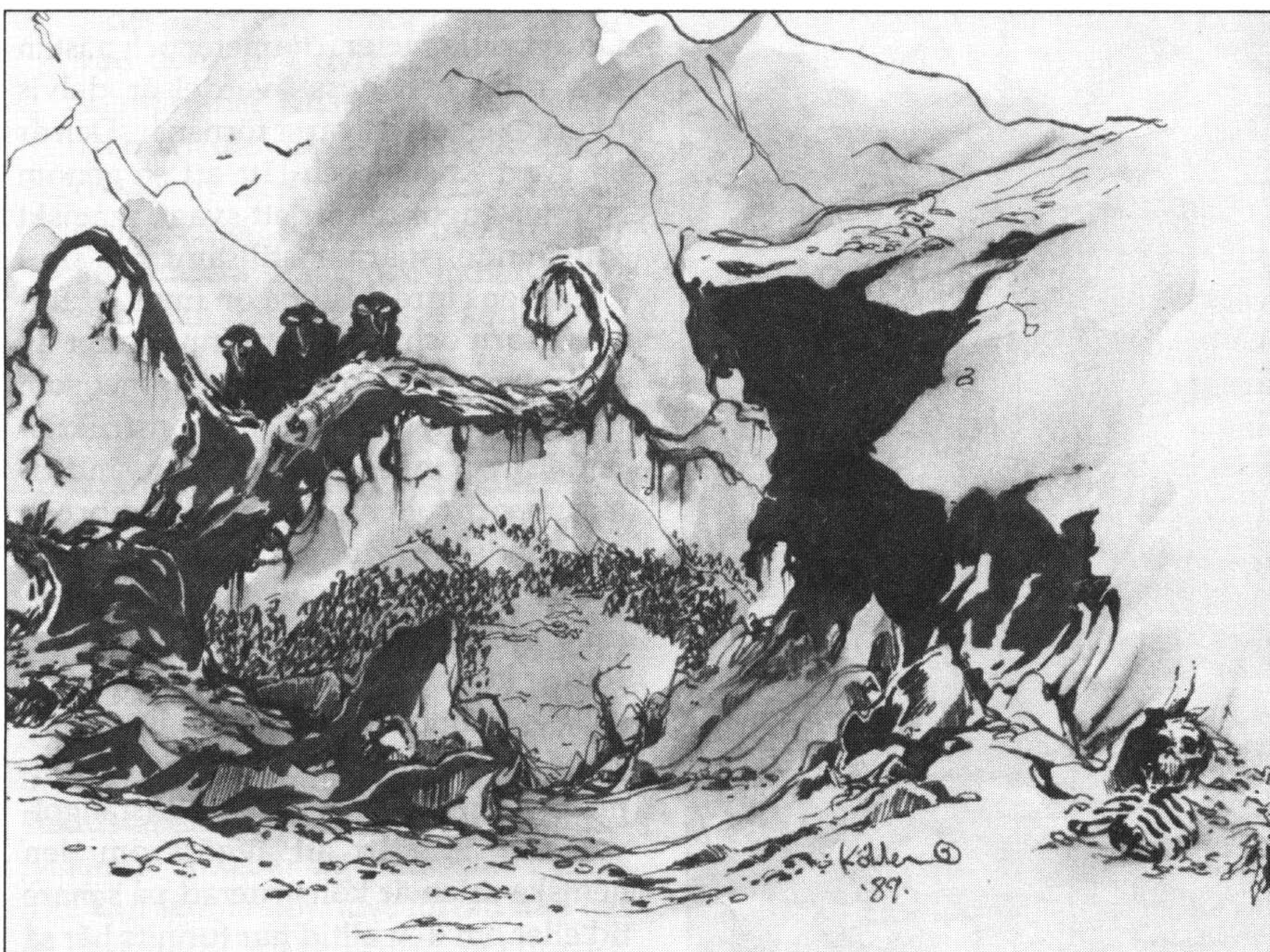
Dalen omges av ett trehundra meter högt stup med väggar av svart kristall. Tre svårfunna stiger leder ned till dess konkava botten. Det är på grund av stupen och den rundade botten som dalen beskrivs som en kittel.

Det svarta molntäcket

Mörkrets dal täcks helt av svarta moln som ligger som ett tjockt lock över själva dalgången. På avstånd är det en mycket skrämmande syn som direkt för tankarna till ett mörkt och ont rike, bortglömt i sin egen tärande skugga av det förflutnas mardrömmar. När man kommer närmare kanten — för det är ett brant stup innanför de döljande molnen — tycks den svarta dimman sluka en med sitt påträngande dunkel. Enda sättet att ta sig nedför det trehundra meter höga stupet och nå dalbottnen är genom att finna en av de tre gömda stigarna, som har sin början någonstans i molnens skugga.

Ju längre ned man kommer desto tätare blir mörkret (som högst upp räknas som MÖRKER E1, för var femtionde meter man färdas nedåt ökar mörkrets effektgrad med ett, vilket betyder att effektgraden är sex vid Khab-Hemis botten). Med hjälp av LJUS kan man försöka se i mörkret. Ljusets effektgrad måste övervinna mörkrets på motståndstabellen för att besvärjaren ska kunna framställa en sfär som han kan se normalt i.

De svarta molnen har en egendomlig effekt på de själssvaga. Först upplevs diset som kallt, och luften är fuktig och svår att andas. Alla får känslan av att mörkerdimman lever, omhöljer och snärjer en med sin mörka vilja som blir en allt tyngre börda ju längre ned man kommer. De svarta molnen hålls på plats över dalen av nedtyngande sorg och ångest. De får en att känna sig som om man kvävdes. Slå ett slag på motståndstabellen med PSY mot 20. Den som kommer hit och lider av ångest, hämndbegär, avundsjuka, maktbegär, mindervärdeskomplex, eller är ondsint av sin natur och följer illviljans vindlande stigar, får sin chans att lyckas motstå de svarta molnens bittra inflytande halverat. Minska CL ytterligare för varje svaghet personen lider av. SL avgör hur mycket. Lyckat resultat medför att situationen inte blir mycket värre. Ett misslyckande betyder att diset har trängt in i lungorna, spridits i personens kropp och låtit hans dåliga sidor ta överhanden över tanke och vilja. Den förhäxade känner stark ångest och osäkerhet inför allt och särskilt inför sig själv. Det enda som kan ge tröst är att grubbla över ens egna bittra tankar, men var finner man svaren på dem? Kanske ännu längre ned i Khab-Hemi — Bitterhetens kittel. Personen kallas för *mörkertagen* och kan vara svårspelad för många spelare. SL kan ge restriktioner och kontrollera rollpersonen om så behövs. En mörkertagen beter sig som en djupt deprimerad person som inte gärna engagerar sig i något (tar bara egna initiativ om han blir angripen eller när han lyckas med ett mycket svårt PSY-slag). Den mörkertagna personen talar bara kortfattat om han överhuvud-



taget kommer sig för att öppna munnen. Solljus och starka ljuskällor undviks gärna och han vill helst inte ha med någon annan att göra än sig själv, vilket kan betyda att han väljer sina egna vägar och driver bort från den övriga gruppen äventyrare. En person som är ondskefull finner alltsammans fascinerande och får honom att känna sig som ett frö som har fått en tändande gnista och börjar gro. Han blir upprymd, ivrig och känner sig nära sitt mål att framhäva sig själv som en trogen tjänare inför mörkrets och ondskans makter.

Miljön

I dalen har molntäcket lättat men det har inte mörkret. Dalens berg och kullar är av svart kristall och jorden är även den svart. Dalens mitt täcks av en svart myr där svarta vattenkällor porlar. Till sankmarken rinner bäckar med svart vatten från klippbranterna som formar dalen. Skogar omger den öppna slätten kring myren. I skogarna irrar osaliga andar omkring, flockar av namnlösa varelser födda ur skuggan, och omkringdrivande demoner som ödeläggar allt i sin framfart med en intensiv längtan därifrån. Skogarna är med andra ord mycket farliga. I mitten av myren finns en ö. Vid gränslandet mellan skogen och slätten innan den centrala myren med ön finns en ruinstad som aldrig någonsin har skådat dagsljuset.

Flora och fauna

På något magiskt vis håller sig växter och träd vid liv. Träden är knotiga, bär få blad och nästan inga blommor eller frukter. Träden är helt svarta och utgör mörka skogar som är svårframkomliga på grund av sin täthet. Om det finns någon undervegetation består den främst av täta snår — även de svarta — med långa, vassa taggar (1T4 i skada/SR för den som aktivt försöker bana väg genom snåren). Svarta vinrankor med svarta vindruvor, svartavinbärsbuskar, svarta brännässlor, svarta enbusksnår, svarta mossor, et cetera, förekommer i stor utsträckning i hela dalen och förser dess invånare till en viss del med föda.

Dalens djurliv är verkligen sparsamt. Det förekommer några enstaka kråkor, korpar, fladdermöss, insekter, svarta giftormar och reptiler, några enstaka rovdjur; och en enorm svart örn påstås ha sin hemvist här någonstans i Bitterhetens kittel. De flesta varelserna är inplanterade av dalens invånare.

Invånarna

Faktiskt finns det folk som bor här. Det finns svartfolk, människor, skuggbestar, gastar, spöken, nattulvar, vampyrer, med mera, som av någon anledning har sökt sig hit för att undfly något eller har hamnat här mot sin vilja eller för att ligga lågt en tid. Den kontakt som finns dem emellan är liten, men det händer att de handlar med vissa matvaror, verktyg, et cetera, och använder magiskt ljus som bytesvara. En ljuskälla värderas här mer än guld, eftersom vanliga ljuskällor inte syns i det magiska mörkret. Man kan känna och värmas av eld, men inte se den. Därför uppskattas folk som är kunniga i elementarmagi och kan besvärjelsen LJUS. Det finns de som dödar för en handfull ljus.

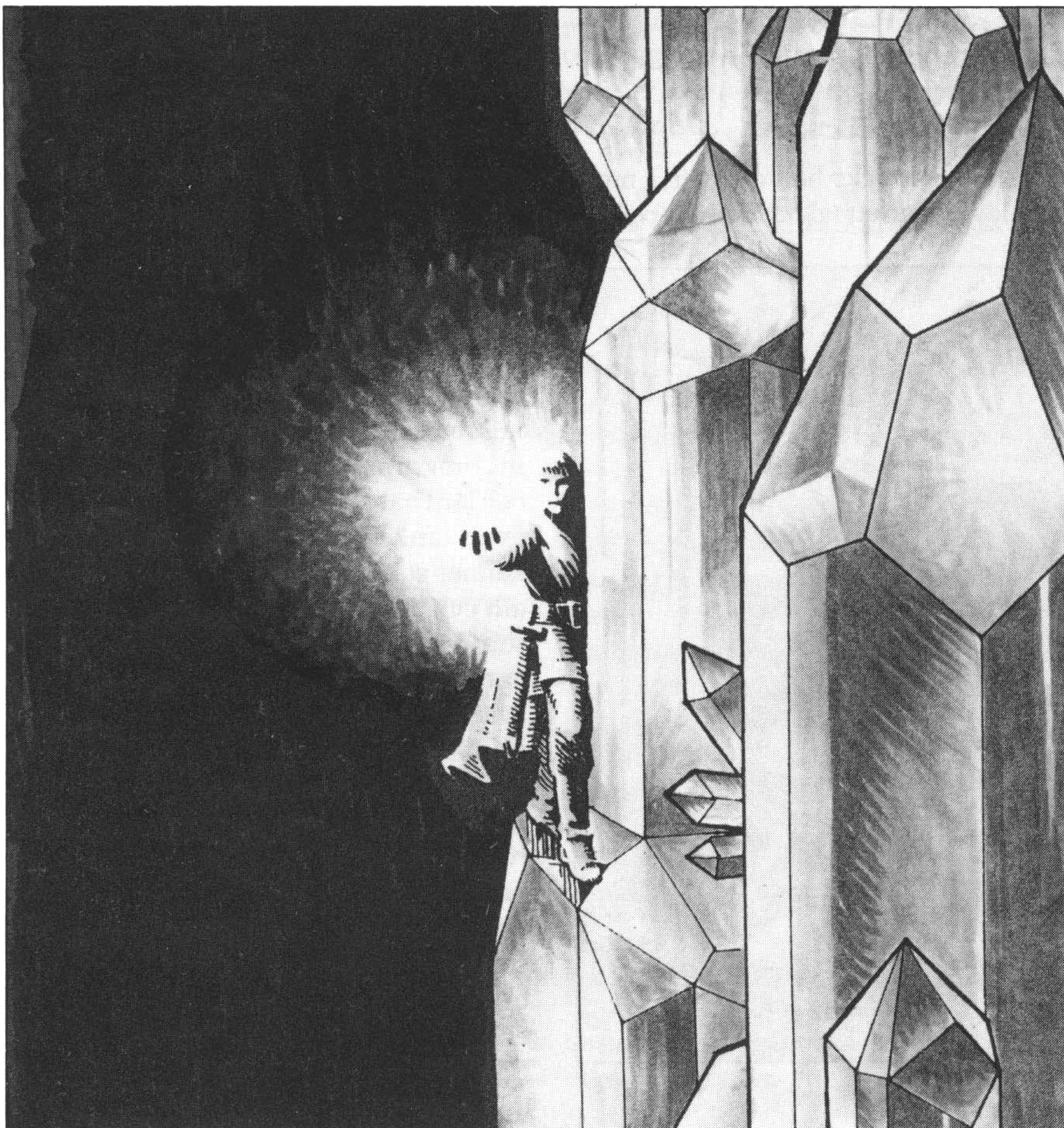
Ruinstaden

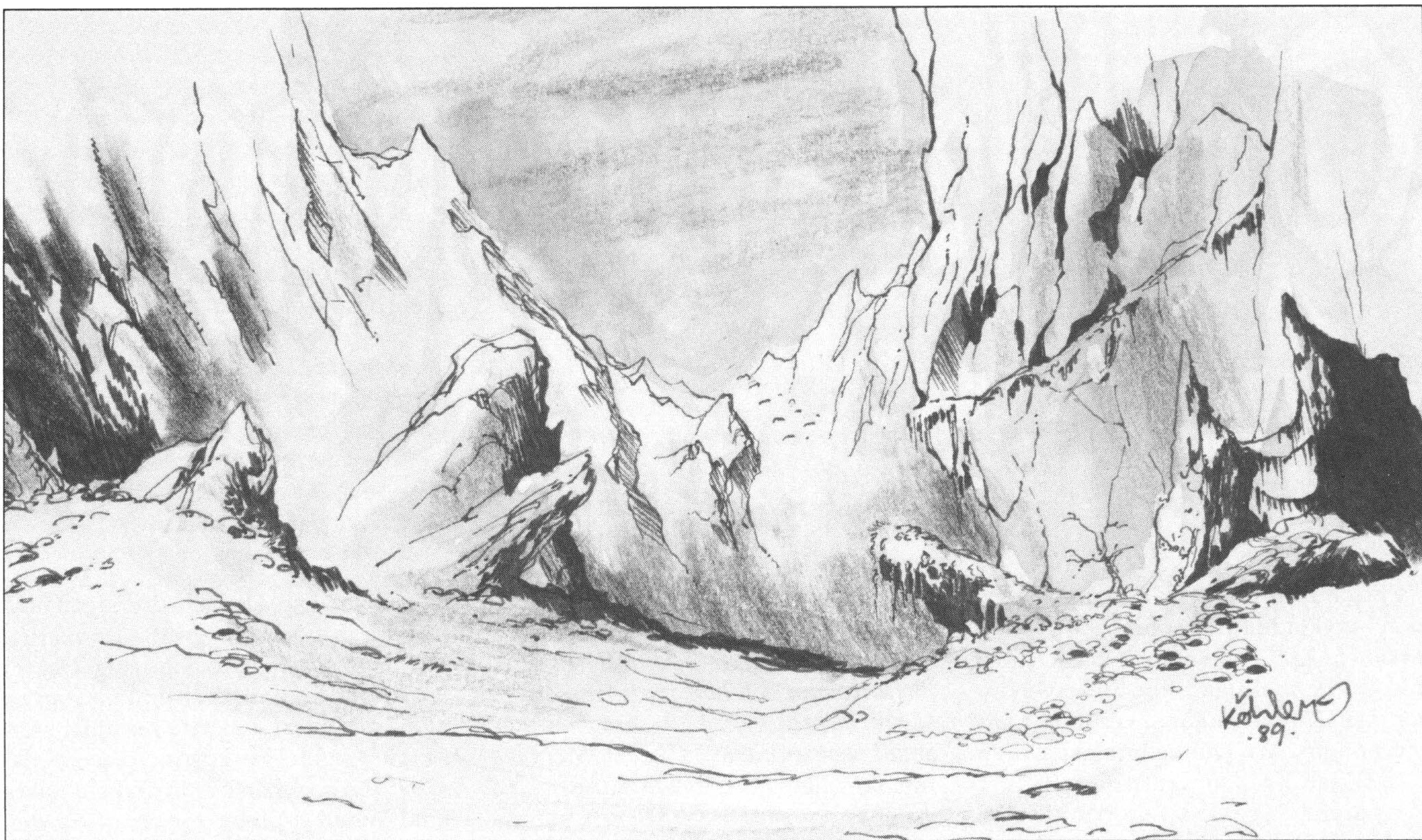
Den gamla staden består av en samling krokiga och brokiga hus som drabbats hårt av tidens förfall. Byggnaderna har en konstruktion som man kan förvänta sig när de byggs i becksvart mörker. Ur vissa hus kan en strimma magiskt ljus synas. Staden tjänar bara som boplats åt ett litet antal invånare. Ingen umgås direkt med någon annan, såvida det inte är absolut nödvändigt. Det finns inget intresse av att organisera någon styrelse — alla är fullständigt upptagna med sig själva. De har ju sökt sig hit för att få vara ensamma. I ena huset kan det bo en ljusskygg tjuv som gömmer sig för att slippa sona något hemskt brott, medan hans granne är en vildsint skuggbest eller vampyr! Detta är verkligen en kontrasternas stad.

När främlingar kommer hit är det ingen som bryr sig om dem. Kanske en och annan gast eller spöke uppsöker dem av sina egna personliga själ, men de flesta håller sig undan för att undvika upptäckt. Det skulle ju inte vara bra om besökare skulle avslöja att en ärketjuv, som officiellt är död, gömmer sig här i väntan på bättre tider.

Ön

Ön är trettio meter i diameter och nästan helt rund och dess överdel är delvis övervuxen med svarta törnsnår. Den är av svart kristall och lätt att se genom myrens ångor därför att svagt, magiskt gnistrande, stjärnor stillsamt rör sig i kristallens inre. Mitt på ön finns ett förfallet torn och man kan finna rester av andra byggnader som omgett tornet, som tydligen var den centrala konstruktionen. Tornet innehåller en del användbara rum, och fullt fungerande trappor och vindlande korridorer. Under vissa tider brukar tornet bebos av någon magiker. En dold trappa leder ned till öns inre, som är konstruerat för att tjäna ett enda syfte — demonframkallning. Det främsta tecknet på detta är det stora mithrilpentagrammet på det svarta kristallgolvet. Det är svårt att avgöra om den hemska salen är konstruerad på senare tid eller om den alltid har funnits här så länge som — eller längre än — Khab-Hemi existerat.





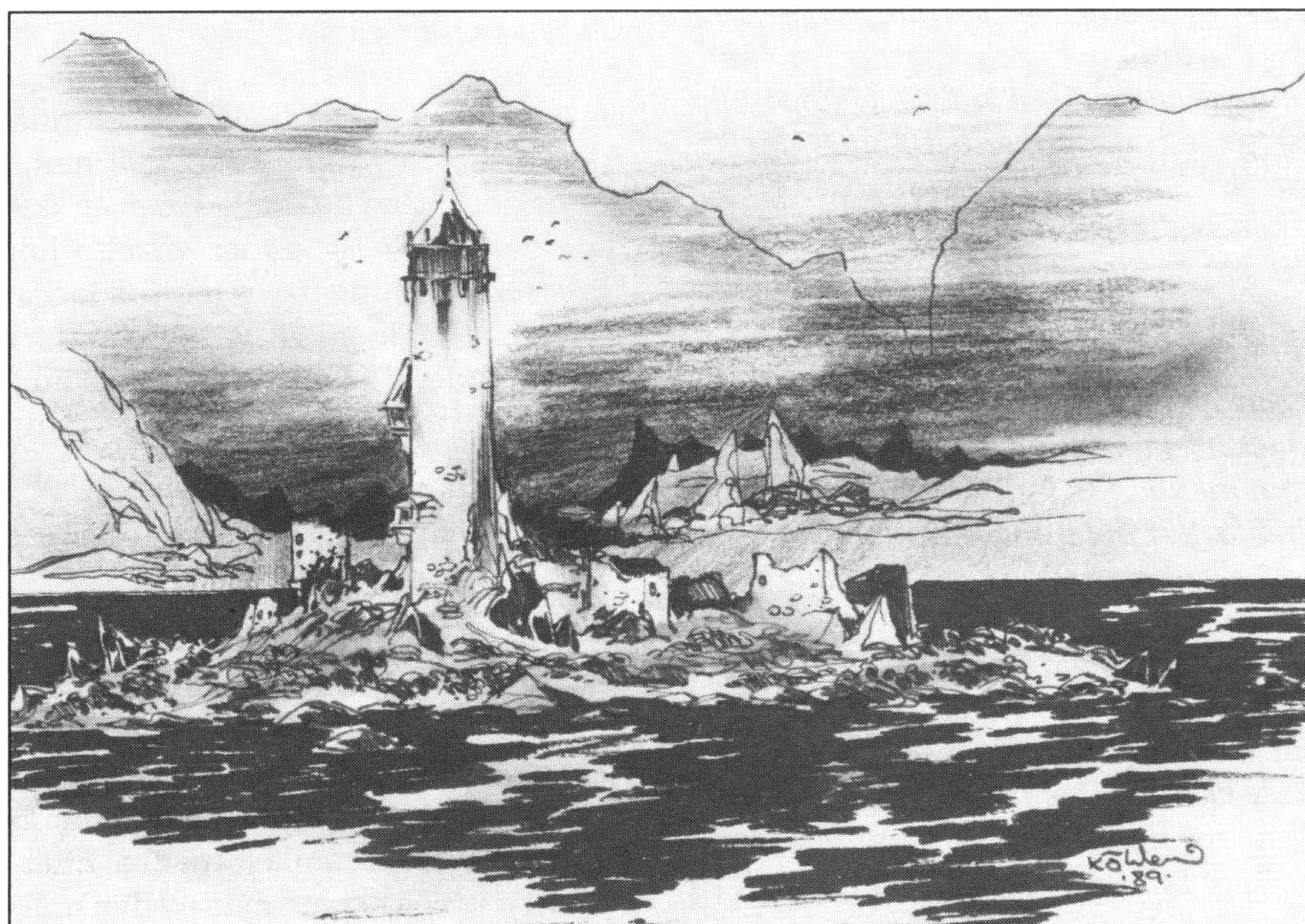
Dalens inflytande

Den som har kommit hit och har ett dunkelt sinne är vanligen den som kan finna ro och etablera sig. Andra kan få det besvärligt eftersom dalens invånare i regel är fientligt inställda mot de med ett rent sinne. De framträder på ett sätt som skiljer dem från andra invånare och lätt lockar till sig gastkramande spöken och skurkar som retar sig på dem. Alla som lyckas motstå de svarta molnens inflytande har mycket större chans att dra på sig den olycka som gärna delas ut av invånarna. Här beskrivs dalens underliga egenskaper:

- Tiden förflyter annorlunda här än vad den gör i övriga världen. De som lämnar Khab-Hemi upptäcker att tiden utanför bara har gått en tredjedel av den tid man tillbringat i dalen. På så vis får man mer tid på sig att studera magi, och liknande, än vad man normalt får på andra platser.
- Alla som påverkas av molnen och har onda planer finner denna plats inspirerande för studier och spekulationer i svart magi. (De tillåts att träda in på ondskans plågsamma bana för att senare ledsagas till fördärvet som straff...) För dessa är det svårt att lämna området. De måste övervinna antalet dagar (dagar enligt normal tidräkning) de har tillbringat i dalen med sin PSY på motståndstabellen (maxvärde 25). Ett misslyckande innebär att personen i fråga inte kan lämna området förrän han har ett nytt motiv och syfte med att göra det. Personer som inte har drabbats av de mörka molnens förhäxning kan lämna området obehindrat.
- Så länge man tillbringar sin tid i dalen har man +1T6 i INT (försvinner i och med att man lämnar området).
- Alla spådomar och förutsägelsebesvärjelser har 25% större chans att vara sanna.
- Upptäcka fara ökar med 5 tills man lämnar dalen.
- Alla och allt som har varit i dalen blir svart. Tre timmar i starkt solljus avlägsnar svärtan.
- All svartmagi (nekromanti, mörkermagi, häxkonster, spiritism, med mera) får halva kostnaden vid färdighetsköp.

Slutord

Vad Khab-Hemi egentligen är och vilket syfte platsen tjänar är okänt, och om den någonsin har haft ett syfte, eller kommer att få något, har hemlighållits mycket väl. Nu är den bara ett tillhåll för avskum och sådana som smider dunkla planer, men det är kanske det syfte som Bitterhetens kittel är ämna fört? Men utan dess invånare kunde kanske platsen vara något som liknade ett paradis, i alla fall för den med ett rent samvete och en stark själ. Ett paradis är ju till för den som förtjänar det och har en oskyldig själ. Om man spelar i en längre kampanj finns några av kronjuvelerna (se Monster och män) gömda på ön.



Oraklets fyra ögon

Arn Dunkelbrink da Kharasme

Erik Granström

På begäran presenteras i denna artikel den beryktade furstesonen och svärdsmannen Arn Dunkelbrink da Kharasme. Den som tidigare spelat Svavelvinter eller Trakorien har säkert hört talas om honom. Arn Dunkelbrink spelar en betydelsefull roll för Trakoriens framtid i äventyret "Oraklets fyra ögon", som kommer till Drakar och Demoner Expert samtidigt med detta nummer av Sinkadus.

"Vi var på resa mellan Torilia och Bzegusta med ett parti svärdsämnen när vinden oväntat dog. Efter två dagar i stiltjen surnade såväl vattnet som humöret ombord. Jag och min reskamrat Valegis tog i kvällningen en ölsupa på däck och blev därvid nyfikna på en främling som satt avsides med huva uppfälld trots att värmen var svår. Mannen hade en säck i knät och stack gång på gång sin smala dolk genom väven samtidigt som han muttrade ont för sig själv. Vi tyckte båda att säcken rörde sig och Valegis fick i sinnet att främlingen satt och pinade skeppskatten som han fångat. Detta gjorde min kamrat så upprörd att han utan egentanke steg fram, lade hand över svärdshjalt och sporde om främlingens namn. Den andre såg upp och vi ryggade båda tillbaka, ty hans ansikte var illa vanställt. Ett svärd, vars grepplinda var brun av torkat blod, hängde vid hans sida där manteln gled undan.

"Det är ölet som talar och inte ditt huvud. Därför ska det få stanna på dina axlar", genmälde främlingen lugnt och stack obekymrat dolken på nytt i säcken som nu alldeles tydligt slingrade i hans knä fastän inget ljud hördes.

"Vad har du i säcken!", krävde Valegis ursinnigt.

Nu reste sig den andre och plötsligt var hans svärd ur skidan. Innan ett ord till varning hunnit över mina läppar hade han slagit omkull min kamrat med klingans flatsida.

"Jag vill ogärna se blod i vattnet, ty sådant kan väcka otyg i djupen", väste främlingen. "Den jag har i säcken förstörde mitt ansikte och mitt svärd!", fortsatte han och höll fram vapnet. Vi såg nu båda hur ett stycke av eggen hade smält och runnit längs bladet. Mer blev inte sagt eller gjort, ty båtsmannen kom rusande och skiljde oss åt, men Valegis undrade inte mer om demonen i främlingens säck utan höll sig resten av resan under däck."

Historia

Arn Dunkelbrink är i sanning en levande legend. Som arvtagare till Lasemosi största furstendöme Kharasma gjorde han sig tidigt känd som en ojämförligt skicklig svärdskämpe och härförare, men också som en strängt religös man vilken innan varje företag förhörde sig om gudarnas vilja i fårtarmar och spåkort.

Det adliga sällskapslivet klarade riddaren sämre. Han beskrivs som bortkommen bland damer, fri från humor och konversationskonst samt ointresserad av musik och pergamentkunskap. Ändå var han älskad och beundrad av sitt folk och sina män och kunde mycket väl ha enat Lasemosi fustendömen under sin krona om ödet inte velat annorlunda. Arn hade en yngre bror vid namn Ambrion, "Blåtryne" kallad efter en skada han ådragit sig under vistelse hos barbarerna i Ziddisbar. Ambrion lockades stort av makten och hetsade sin äldre bror till vadet att Arn ensam skulle möta en levande drake för att visa sig värdig furstetiteln.

År 608 eO klädde sig Arn därför i enkla kläder, svor att inte återvända förrän han ensam besegrat en drake, och gav sig trots moderns gråt iväg mot fastlandet. Efter ett halvårs famlande med dimmiga sägner som enda vägledning, spårade furstesonen en medelålders drake vid namn Blatifagus till de mörka bergen norr om det urgamla Jorpagna. Eftersom Arn var en riddersman av den uråldriga Banzikan, klev han öppet och utan fruktan in i drakens grotta där Blatifagus intresserat följde hans steg. Det tar en tiondels sekund för en drake att öppna klaffarna till gashålorna i svalget. Arn slet sitt spjut från ryggen och kastade det samtidigt som han hörde drakens bakre kindtänder slå ihop för att alstra den tändande gnistan. I nästa ögonblick slogs han till marken av en eldkvast som brände bort köttet i hans ansikte. Bara kläderna av eldfågelskinn räddade hans liv.

Dödsjungfrun lockade på Arn Dunkelbrink där han låg på klippgolvet, men en riddare av Banzikan ger sig inte förrän han segrat eller förintats som ett odelat helt. Arn reste sig mödosamt och drog sitt slagsvärd. Ögonen var blinda av elden , men krigaren rusade mot ljudet av den vrålande draken. Blatifagus såg honom komma, och därtill tre avbilder, för krigarens spjut hade träffat sitt mål i de mjuka vävnaderna intill drakens högra öga så att synen förvrängdes och odjuret bet i luften mot fel angripare. Med sin klinga högg riddaren av svansspetsen på odjuret som därvid drabbades av en smärta och ångest han aldrig tidigare känt. För att inte sprängas av sina känslor skrek draken, och han skrek på det urgamla språk som talades i världen före den första konfluxen, ett språk som bara drakarna känner men som gudarna förbjudit dem att använda. Han skrek på sin mor och sina bröder och på alla de kraftväsen han kunde nämna och själva klippväggarna förvreds av de förbjudna ord de tvingades höra innan draken flydde ur grottan.

Arn Dunkelbrink låg kvar i tre dagar innan han släpade sig till närmaste by. Så snart han tillfrisknat gav han sig emellertid på jakt efter draken. Odjurets rikedomar intresserade honom inte; med sig från grottan tog han bara Blatifagus svansspets som fortfarande levde. Han bar den i en säck och stack den med nålar för att dämpa sin vrede vid minnet av striden. Han fann det märkligt svårt att

utplåna de ord draken vrålat på urspråk. Arn visste att orden var fel och att de aldrig skulle ha yppats, men han lät flera olika skrivare brottvis fästa dem på pergament och lämnade pergamenten i förvar hos en lagman och vän på ön Bhannavil.

År 611 eO utropades Ambrion Blåtryne till furste av Kharasma och vissa strider uppstod, men om detta visste Arn föga.

Draken Blatifagus flydde mot norr. I Klomellien stal han ett tempelfönster som monokel eftersom han fortfarande såg dåligt av skadan efter krigarens spjut. Han plågades också svårt när Arn Dunkelbrink stack nålar i hans fångade svansspets. En läkekunnig kvinna berättade att kvicksilver är bra mot kroppsvärk och Blatifagus drog sig till minnes dvärgarnas kvicksilvergruva på Marjura medan han tankfullt petade bort resterna av läkekvinnan ur tänderna. Så kom det sig att draken flög norrut och slog sig ner på den nordliga ön så som det berättas i Svavelvinter.

Att kung Ottar vaknade i Cruri och med sin odöda här fördrev Trakorierna från Marjura bekymrade inte draken särskilt mycket. Visserligen fick han inte längre fårkött serverat, men han var ändå leds på smaken.

Arn Dunkelbrink återfann sin motståndare först under sommaren år 613, när han ensam steg in i kvicksilvergruvan, men han krävde denna gång inte drakens liv utan dess lydnad, ty bland de förbjudna orden fanns drakens sanna namn att läsas upp för alla av lagmannen på Bhannavil om varelsen inte gjorde riddaren till viljes. Tillsammans lämnade de två Marjura och flög söderut genom svår dimma med riddaren på drakens rygg. Efter många dagars flykt över vatten siktade man okänt land, och Arn lät draken gå ner för att dricka ...

Mer kan inte avslöjas ännu. Den som vill veta mer om Arn Dunkelbrinks öde får helt enkelt spela "Oraklets fyra ögon".

Utseende

Arn Dunkelbrink är enkelt klädd i pilgrimsdräkt på sina resor, men under kåpan bär han en ringbrynja prydd med Banzikans symboler: eken, stenen och fröet. Han är storväxt och bred som en tjur över skuldrorna. Vid sidan hänger säcken med Blatifagus svansspets, krigarens något värmeskadade slagsvärd och en dolk med smal spets. Riddarens ansikte, vilket han döljer i sin kåpa, är liksom händerna helt vanställda av ärren efter Blatifagus eldandning, men de bergsgrå ögonen har läkt och ser på världen med orubblig kraft.

Karaktär

Riddaren är bitter och allvarlig till sinnes, och söker sig undan från människor. Han reser inkognito och presenterar sig som vapenläraren Onedom från Bhannavil om han måste, en trofast anhängare av stridsguden Trocuspa och Banzikan, den klassiska stridsskolan. Tanken på Blatifagus är det enda han kan tänka på tills han hittar djuret och först därefter vill han söka sig tillbaka till sitt arvrike. Han bekymrar sig föga över att brodern Ambrion utropat sig till furste av Kharasma och tror att denne med glädje ska lämna över tronen då han ger sig till känna.

Ibland oroar sig Arn över att han hör röster, men driver bort både oro och röster med hårda fysiska övningar och stränga religiösa ceremonier.

Egenskaper

STY	22*	KAR	11	PSY	10
STO	16	INT	9	SB	1T6
FYS	15	SMI	17	KP	16

* *Regelälskaren gnyr genast över den orimliga siffran 22, ty sådan är nu regelälskaren, vilket må vara honom förlåtet.*

Ålder: 38 (år 613 eO)
Färdigheter: Första hjälpen 14, Heraldik 11, Områdeskännedom (Öarna i nordhavet) 8, Dra vapen 25, Taktik 19, Slagsvärd 29, Dolk, 18, Spjut (kast och närstrid) 23, Överklasstil 7, Finna dolda ting 12, Lyssna 10, Upptäcka fara 16, Rida 14, Jaga 16, Sjökunnighet 11
Hjälteförmågor: Stålblick, orädd m.fl.

Kommentarer till spelledaren

Arn Dunkelbrink vet det inte själv, men så snart han hörde orden på gudarnas urspråk förlorade han de dödligas oskuld och blev en särling bland människor. Han utvaldes till ett speciellt öde, vars detaljer tids nog kommer att avslöjas.

Ovanstående mått på vapenfärdigheter, kroppspoäng m.m. får endast tas som ett närmevärde. SL bör enligt min mening inte använda de vanliga stridssystemen när det gäller hjältar och andra personer av historisk betydelse eftersom konstruktören då tvingas lasta ner dessa personer med hjälteegenskaper, antimagiska talismaner och andra osannolika tillgångar som spär på inflationen i häftighet. Arn Dunkelbrink för ett enkelt liv utan tredubbla säkerhetsbälten, men gudarna har speciella planer för honom och därför kommer han helt enkelt inte att falla offer för någon simpel tjuv eller nybörjarmagiker oavsett omständigheterna.



Gudar & Hjältar

Klanernas land

Klanernas land är ett vanligt namn på kungariket Alba, en ö med tre furstendömen; Elthan, Prytenon och Cerenau. För tusen år sedan enades de under *an Mergh-Arlethen*, Hästfurstarna, som hade kommit över havet. Hästfurstarnas adel består av fem högre klaner och några tjog lägre klaner som sedan femhundra år styrs av en Storkonung, detta sedan de blodiga klankrigen, då strider om landområden och slott förintade så många som tre fjärdedelar av de högre klanerna.

Kailinin

De albiska högklanernas riddare kallas *kailinin*. En *kailin* förlitar sig på rörlighet, inte på råstyrka, och att behärska ridkonsten är en allt överskuggande nödvändighet. *Kailin* och häst är som en enhet, förlusten av den ene förminskar den andre. De bär håret uppsatt i hästsvans för att visa att de är krigare, och flätor vid öronen som kännetecknar de högre klanerna. Som adelsmän är de tvungna att observera rigorösa ceremoniel, från hälsningarna; andra gradens underkastelse: att böja pannan till händerna som korsas framför en inför en riddare eller furste av högre rang, eller knäfall med pannan mot golvet i första gradens underkastelse, reserverad för furstar i deras egna tronsalar eller för Storkonungen; till högklanernas utstuderade bordsskick — att bara salta med vänster hand, att bara skaka tre gånger och sätta ned saltkaret innan man skakar tre gånger till, att bara ha kniven i höger hand och aldrig dricka med vänster hand.

Eijin

En *kailin* som inte längre erkänner någon furste, kallas för *eijo*, en ärelös vandrare. En *eijo*, vare sig hans hår hänger fritt för att indikera hans herrelösa status, eller med håret stubbat för att markera ett edsvuret syfte (som till exempel *venjenseijon*, den landsflyktige hämnaren), befinner sig utanför lagen och är utan skydd från Hus eller Klan. Han har enbart sig själv att lita till — vilket gör *eijon* till en hotfull individ, och någon som ensamma vandrare helst bör akta sig noga för.

Taiken och taiken-ulleth

Högklanernas speciella rituella stridssvärd kallas för *taikenin*, knappt meterlånga smala raka klingor (använd speldata för bredsvärd). Att slåss med dem är en högt utvecklad konst, kallad *taikenulleth*, där klingan och kroppen, handen och hjärtat, och sinnet och ögat fungerar som en helhet i en virvlande ström av hugg och stötar; men den siste kände mästaren ligger nu sedan mer än två århundraden tillbaka i sin gravurna, och strid med *taikenin* påminner nu mest om vanlig svärdslek. De enda i Alba som har högre än FV 2 i konsten är de hemliga mästarna Aldric Talvalin, Gemmel Errekren och Kalarr cu Ruruc.

Taiken-ulleth räknas som en B-färdighet, och det är omöjligt för någon rollperson att få högre FV än 2 om han inte letar upp någon av de tre mästarna och mot all förmodan får honom att hjälpa till med träningen. Man adderar aldrig eventuell STY-bonus till skadan om man använder *taiken-ulleth*, men det kompenseras mer än väl av att en skicklig *taiken*-fäktare är så snabb att han vanligen får första slaget i varje SR (skulle två *taiken*-fäktare slåss mot varandra sätter man deras procentchanser mot varandra på motståndstabellen för att avgöra vem som slår först). Även om fäktaren misslyckas med denna procentchans har han fortfarande chans att i vanlig ordning vinna initiativet.

FV	CL	Skada	Slå först i SR
1	12	2T6	25%
2	15	2T8	40%
3	18	2T10	60%
4	21	3T8	75%
5	24	3T10	95%

Tsepanak'ulleth

Den treeggade *tsepan*dolken (data som för dirk) är till för *tsepanak'ulleth*, rituellt självmord, den har inget annat syfte.

Det fanns en tid då den användes för väldigt futtiga orsaker: skam som kunde ha suddats bort med ett ord; vanära; som det slutgiltiga understrykandet av en protest. Och det finns orsaker som fortfarande är försvarbara: att undvika att tillfångatas av en oförsonlig, vanhedrande fiende; att avrätta sig själv som gottgörelse och erkännande av skuld — en handling som också räddar förverkade län från att återtas av kronan.

Men i krig, där det sunda förnuftet tar överhand över stolthet och en besatthet av den egna äran, har dolken även en annan aspekt: nådens. När en man ligger uppsprättad på marken av en *taikens* svepande hugg, kan det aldrig vara något annat än vänlighet att göra slut på hans lidande. Även om det aldrig sägs öppet, så finns ett tyst accepterande av att varje *kailins* dolk bärs, till sist, för honom själv. En man har verkligen otur om han i sin sista tid av plågor varken har en klinga eller en medömkans hjälpande hand att göra passagen in i det stora mörkret snabb och snygg.

Telek

Det korta, kompakta pilgeväret *telek* har ett magasin med åtta knubbiga stålpilar, och på tolv stegs håll kan skytten genomborra ett oskyddat mål lika fort som han kan skjuta iväg pilarna. Det är det idealiska vapnet på sådana ställen där ett svärd inte har tillräcklig räckvidd, men där ett armborst eller en pilbåge är för kraftfulla.

Fattning: 1H, **STY-grupp:** 1, **Skada:** 2T4+1, **Längd:** 0, **BEP:** 1, **BV:** 7, **Typ:** L, **Räckvidd:** 20 m, **Laddningstid:** 1 SR/pil

Aldric Talvalin

STY	17	SMI	18	KAR	16
STO	12	INT	16	SB	—
FYS	17	PSY	18	KP	15

Ålder: 23 år

Färdigheter: Heraldik 15, Historia 13, Tala/läsa/skriva albiska B5/drusalanska B3/högmål B4, Områdeskännedom Alba 16/Drusul 8, Dra vapen 17, *Taiken-ulleth* B5, Två vapen (bredsvärd/dirk) 12, Bluff 10, Överklasstil 17, Förklädnad 5, Gömma sig 11, Finna dolda ting 13, Upptäcka fara 19 (fungerar så att den även väcker honom i sömnen), Djurträning riddjur 13, Rida 16, Simma B3.

Vapenfärdigheter: *Telek*/Dirk 17, *Taiken* 24, Bredsvärd 20, Kastdolk 15, Lätt armborst 14, Långbåge 14

Skydd: Normalt sett endast en nitläderbrynja, men i strid kan han ta på en specialsmidd helrustning av en typ som kallas *an-moyya-tsalaer*, med samma

absorption som en vanlig helrustning, men med bara 7,5 BEP.

Lyard: Aldrics häst är en stridstränad springare vid namn Lyard, svart som natten och glänsande. Seldonen är i svart läder, med spännen och inlägg av silver, sadeln av svart läder med fransar i blått och silver, utrustad med båge och koger, *telekin* i hölster och en nedpackad sköld. Djuret är en andarrer, en fullblodshingst av en ras som varit utdöd i hundra år eller mer, och dess värde kan inte mätas i pengar. 1 poängs skinn, L30, 1 Bett (50%, 1T4), 2 Hovsparkar (75%, 3T6), STY 39, STO 35, FYS 18, SMI 18, INT 6, PSY 18.

Personbeskrivning: Klanen Talvalins yngste son, *kailin* Aldric Talvalin, har mörkt hår och grågröna ögon, är en och åttio lång, bred över bringan och smal om midjan. Sedan hans familj mördats av den drusalanske nekromantikern Duergar Vathach har han svurit en *venjens-eijos* ed att hämnas. Föräldralös har han tagits omhand av den uråldrige magikern Gemmel, som har tränat honom i den glömda *taiken-ulleth*konsten för att han skall kunna hämnas och rädda Alba undan hotet från Kalarr cu Ruruc.

På olika ställen har han gömt tre slidade knivar. Varken hans familj eller, gissade han, hans fosterfar skulle ha gillat dem, eftersom även *venjens-eijin* förväntas ha någon tillstymmelse till hederlighet och bära sina vapen fullt synliga. Den första är en välbalanserad kastkniv, som han fäster runt vaden, där den döljs av de långa mjuka läderstövlar han brukar föredra. Den andra är en tunn stilett fastspänd på vänster underarm, med skaftet framåt, under skjortärmen. Men den tredje är den mest tvivelaktiga av dem alla. Det är en T-formad stötdirk, vars slida häktas fast i öglorna, som han i hemlighet har sytt fast på insidan av alla sina kragar. Den är direkt vanhedrande, en lönnmördares vapen — och en möjligtvis fatal överraskning för den som trott honom vara obeväpnad.

Tehal Kyrin

STY	14	SMI	18	KAR	17
STO	11	INT	16	SB	—
FYS	15	PSY	14	KP	13

Ålder: 27 år

Färdigheter: Kulturkännedom Alba 10, Läsa/skriva valholliska B4/albiska B3, Områdeskännedom Alba 8, Dra vapen 11, Tala valholliska B5/albiska B3, Överklasstil 7, Hoppa 9, Klättra 15, Upptäcka fara 8, Jaga 12, Rida 16, Simma B4, Sjökunnighet 14.

Vapenfärdigheter: *Estoc*(≈huggare) 19, Dolk 17, Kortbåge 17

Skydd: Nitläder på överkroppen, armskenor i metall.

Personbeskrivning: Kyrin, Hareks dotter, från Tervasdal i det nordliga Valhol är Aldrics älskade. Hon är vacker, med slät hud, som av solen färgats honungsgul, elektronblekt blont hår, hopsamlat under en svart huva, rätt sneda klarblå ögon och fylliga läppar. Hon är vanligen klädd i smala stövlar av mjukt hjortskinn som går upp på halva låret, urblekta blå knäbyxor, en stor vit skjorta som hänger löst och en läderjacka som är täckt av en slags brynja och en kvinnas *cymar* — slängkappa — över alltihop som för att markera sin könstillhörighet. Dessutom det komplicerade hjaltet på en jouvainsk *estoc* vid sin skuldra och med armskydden från någons rustning fastspända över ärmarna.

Kalarr cu Ruruc

STY	17	SMI	16	KAR	17
STO	15	INT	18	SB	—
FYS	18	PSY	25	KP	17

Ålder: 600 år

Färdigheter: Astrologi 14, Drogkunskap 17, Heraldik 12, Fornhistoria 19, Tala/läsa/skriva albiska/drusalanska/högmål B5, Områdeskännedom Alba 14, Dra vapen 15, *Taiken-ulleth* B5, Taktik 15, Förhöra 17, Överklasstil 20, Övertala 18.

Magi: Symbolism 23, ANTIMAGI 19, SKINGRA 17, VARSEBLIVNING 18, BESKYDDARE 25, OSÄKERHET 19, BLINDHET 18, FRUKTAN 22, Elementarmagi 25, ELD 20, FROST 22, BLIXT 19, LUFTVÄG 17.

Vapenfärdigheter: *Taiken* 24

Skydd: Tjockt tyg

Personbeskrivning: Trollkarlen Kalarr levde ursprungligen vid tiden före klankrigen, när Alba var splittrat i småkungadömen. Det var en tid som bubblade av intriger, eftersom alla småfurstarna konspirerade för att stärka sin egen position. Ingen visste när och hur Kalarr cu Ruruc hade kommit; han bara *fanns.* Till en början hade trollkarlen låtsats stöda konspiratörerna, till dess att han hade dem alla inom räckhåll. Det tillfället kom vid en fest i hans citadell vid Ut Ergan, då han dräpte sina allierade med eld ur luften och lade beslag på deras domäner som sina egna.

Storkonungen, som inte lät sig duperas av vänliga ord, samlade ihop sina krigare och red mot norr för att förgöra usurpatorn. Cu Rurucs armé slogs i grunden och trollkarlen själv stupade. Han återuppväcktes dock nyligen av besvärjaren Duergar Vathach. Hans ansikte är smalt, med höga kindben, distinkta drag inramade av mörkt gråsprängt bakåtkammat hår, med ett hårfäste som går ned i en kil mitt i den höga pannan. Näsan är skarp och hög, upptill avgränsad av vecken som bildas av sammandragna ögonbryn och nedtill av en rörlig, skoningslös mun och en kraftig mustasch. Han är klädd helt i rött. Ingen i Alba skulle någonsin bära rött utan någon annan färg; rött, och i synnerhet högrött, den där nyansen av djupt scharlakansröd, eller fyllig karmosin som Kalarr bär med sådan arrogans, är den mest otursbringande färgen i hela spektrat. Den förknippas med blod, olyckor och ond bråd död.

Cu Ruruc och hans utvalda färg passar synnerligen väl ihop.

Duergar Vathach

STY	15	SMI	14	KAR	14
STO	15	INT	17	SB	—
FYS	13	PSY	21	KP	14

Ålder: 110 år

Färdigheter: Drogkunskap 19, Giftkunskap 21, Kulturkännedom Alba 8, Läsa/skriva albiska B3/drusalanska B5, Områdeskännedom Alba 12, Förhöra 12, Tala albiska B4/drusalanska B5, Överklasstil 14, Förklädnad 14.

Magi: Nekromanti 22, ANTIMAGI 18, SKINGRA 19, VARSEBLIVNING 22, BESKYDDARE 17, AVLÄSA MAGI 14, LIVSFÖRLÄNGNING 20, KONTROLLERA LÄGRE ODÖD (speciell ritual som är 1000 gånger kraftfullare än den vanliga formeln) 19, ANIMERA DÖD (speciell ritual som är 1000 gånger kraftfullare än den vanliga ritualen) 17, DÖDSHAND 15.

Vapenfärdighet: Bredsvärd 14

Skydd: Normalt bara tjockt tyg.

Personbeskrivning: Den drusalanske nekromantikern Duergar Vathachs utseende är inte imponerande; han är fyllig, rundskallig och med en begynnande flint. Den lilla mängd hår som finns kvar vid öronen och det lilla skägget, som ramar in hans tunna läppar, har silvergrå stänk, som på en varghund eller varg. Men hans kläder utgör en ordentlig kontrast till detta. Över det anspråkslöst grå med dess silvriga pälskant, har han en skrud som skulle ha passat en kung, fotsid och helvit med azurblå fodring. Det frasar i dess överdådiga broderier. Normalt sett döljer han sin identitet och presenterar sig som: "Duergar Vathach, en medioker forskare och historiker, till er tjänst."

Vathach är även varulv (med förmåga att själv kontrollera förvandlingen till varg). Det var han som frambesvor den döde magikern Kalarr cu Ruruc.

Om Aldric Talvalin och hans kamp för att hämnas sin familj och hindra den återuppväckte Kalarr cu Ruruc från att ta över Alba, handlar bok nummer 19 i Äventyrsspels romanserie, Klanfursten, *som finns att köpa i varuhus och kiosker när detta nummer av Sinkadus är ute.*

OCH VAD HETER DU, MIN LILLE VÄN...?

Olle Sahlin

Hur åstadkommer man bra namn på platser och folk i sin spelvärld? Vad gör att ett namn är bra och ett annat är rena katastrofen? Det här är mina, högst personliga, försök att ge åtminstone ett delsvar på frågorna.

Är det nu så där väldigt viktigt vad man kallar sina skapelser? Tja, jag tycker det. "Rätt" namn på en person eller en plats betyder mer än man kanske tror när man bildar sig en uppfattning om den. Några exempel på vad jag menar:

- *Bladerunner* är ett ord med ordentlig tyngd. I *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, den historia som filmen bygger på, finns inget sådant ord med överhuvudtaget. Filmbolaget köpte nämligen rättigheterna till en helt annan historia som hade det stunsigare namnet *Bladerunner*, flyttade över namnet och slängde den ursprungliga Bladerunner-historien!
- I en SF-roman, som jag har glömt namnet på, finns en kvinna som beskrivs som förföriskt vacker. Tyvärr hade jag bara visioner av ryska kulstöterskor dunsande framför ögonen när jag läste boken, då hon bar det föga inspirerande namnet *Klovka*.
- Sedan har vi ju den hemvävda *Greta Gustafsson* som bytte namn till det mer mystiska *Greta Garbo*.
- Och vilka associationer gör du när du hör namn som Putte, Nisse och Sven-Gösta jämfört med Alaric, Antonius och Adalhard? Hur ser en typisk Ylva ut? Susanne jämfört med Susan och Susanna? Är en Angelique intressantare än en Lisbet? Varför är Sylvester Jönsson en skojfrisk kombination när Sylvester Stallone inte är det?

En brasklapp innan jag sätter igång: det här är mina högst personliga åsikter och alla kanske inte delar dem, men det är smällar man får ta. Om artikeln ändock ger dig någon inspiration och en och annan idé, så är det gott nog.

KATASTROF-RECEPT

De saker jag själv hänger upp mig på och störs av i olika författares produktion, vare sig det rör sig om skönlitterära verk eller spelmoduler, är:

TOLKIENKOPIOR

Hit hör mindre nogräknade, eller mindre inspirerade, författare som tjusats av Tolkiens namnpoesi, men som inte har lyckats frigöra sig från den för att skapa något eget. Ett exempel är Terry Brooks Shannara, där det inte görs någon som helst hemlighet av inspirationskällan.

TECKENITIS

Detta är min beteckning på driften att på måfå sprätta ut accenter, cirkumflex, bindestreck och annat grafiskt jox i namnen *utan tanke på att tecknen skall ha något eget liv*. Ett aktuellt och, ur svensk synvinkel, töntigt exempel är Nordic Wølf, ett "skandinaviskt" ölmärke lanserat i USA (det är därför förunderligt att företag som Skanska och Gotabanken gör sig av med sina exotiska prickar och ringar...).

Varje extra tecken i orden bör alltså finnas där av någon särskild anledning. Vilken denna anledning är, är något du själv bestämmer. En accent kan markera betoning, ett cirkumflex ett extra långt vokalljud, en asterisk kan få representera ett klickande ljud, och så vidare. Om något sådant genomförs konsekvent, som till exempel hos Tolkien, är det helt OK med cirkumflex och liknande (cirkumflex är det lilla taket som används bland annat i namnet Khamûl, en av Tolkiens ringvålnader, och markerar att u skall uttalas långt).

EXXOTHIZERANDE STAFNINGH

Rätt så, vräk in mängder av x, y, z, q, dubbel-k, h, ü med mera. Ju konstigare desto bättre, eller hur? Frågan är bara hur det skall uttalas. *Llanfairpwllllgwyngyllgogeryschwyrndrobwlantisiliogogogoch* i all ära, men om samtliga i spelgänget är fullständigt oense om uttalet, eller envisas med att uttala *Llllaâhcczau* som *Laxå* när jag tycker att det skall vara *Schlaashk-ketsau*, har man knappast vunnit något.

Undvik alltså märkliga bokstavskombinationer som är svåra eller omöjliga att uttala, eller som inte ger någon fonetisk (ljudmässig) skillnad.

Tänk på att ditt påhittade land med sitt påhittade språk, säkert inte använder latinska bokstäver med deras ljudvärden, utan har sina egna tecken. När främmande ord och namn transkriberas till vårt språks uttrycksmedel försöker man (nästan) alltid hitta det enklaste sättet att teckna ned namnen på. Att polska ord ser ut som de gör beror på att polskan har andra ljud än till exempel svenskan, och som de behöver illustrera med samma uppsättning tecken som vi använder. Kombinationer som STJÄ i stjärna och ÄXJÖ i Växjö är lika bisarra de för en polack eller en alban som polska eller albanska ord är för en svensk, men de är alltså inte valda på måfå utan något inbördes sammanhang.

ASSOCIATIONSKROCKAR

Ord som är för lika något annat, på det egna språket eller ett främmande, kan ge upphov till associationer och tolkningar som inte är helt acceptabla. Några namn som ratats från Ereb Altor är Simulien (simulera? hemuler — var är mumintrollen?) och Tolkofem (vilken femma skall tolkas?). Tyvärr, enligt min åsikt, är Snoarskogarna kvar (gammeldansen "snoa").

Säg "fackskola" och "fackförening" till en amerikan och se honom våndas!

I en novell av James White finns en läkare som heter Mannen. Inga problem på engelska, men vänta tills historien skall översättas till svenska. Nu är visserligen Mannen en han, men vilka problem skulle det inte ha blivit om det hade varit en hon! "Mannen var här en stund innan hon gick vidare."

A, T OCH K

De flesta har en tendens att hitta på alltför många namn som börjar med T eller K, och som innehåller alldeles för många A. Conan och Tarzan är kraftfulla namn på actionladdade figurer, men om mer än en fjärdedel av dina namn börjar på de här bokstäverna är du illa ute. Rensa ut om du har för många.

Om man använder några få ljud alltför ofta blir resultatet det att man får svårigheter att skilja namnen från varandra, allt flyter ihop till en enda kväljande språksmet.

TÖNTIGHETSNIVÅN

Skulle du köpa våra Ereb Altor-moduler om du ansåg att namnen var alldeles för töntiga? Piccadilly är ett utmärkt namn på en festlig plats i London, men det fungerar inte lika bra som namn på ett slagfält eller på ett tungt historiskt avgörande. I namn som "Slaget om Piccadilly", "Den Piccadillyska freden" eller "Blomstermåla — fasans hemvist" tycker jag att det blir en aning för lättviktigt.

Namn som med andra ord inte passar i hjältarnas och lägereldarnas land är då till exempel: *Abborrmåla, Bäsna, Daddbodarna, Flyganätt, Gläfse, Kassmyra, Kräbbleboda, Mummelycke, Pjätteryd, Pungmakarbo, Snöfleboda, Uspastorp, Blattniksele* och *Ärtknubb*. (Jag ber om ursäkt om jag har förolämpat invånarna i någon av dessa säkert trivsamma orter.)

Å ANDRA SIDAN... HUMORISTISKA NAMN

Iakttag en viss försiktighet med de humoristiska namnen om du vill försöka driva en spänningsfylld kampanj med ond bråd död och ständiga faror som lurar runt varje hörn. Vid andra tillfällen har jag hävdat humorns nödvändighet i rollspelandet, och det gör jag fortfarande. Det jag är ute efter här är *Gorre & Daphetid*-syndromet. G&D var namnet på en känd modelljärnväg i USA. När man har kommit underfund med att namnet skall uttalas Gory & Defeated (Blodig & Besegrad) är det ju rätt skoj de första fem gångerna. Efter att byggaren hade sett namnet i tryck ett otal gånger och varit tvungen att leva med det i flera år, förlorade dock lustigheten något av det lustiga.

Ortsnamn som Övre Ekorrsele och Hallonstenarna och de ovan nämnda är givetvis helt på sin plats i ett äventyr som Krugal Svylse, eller vid tillfälliga möten. En spelvärld som bara innehåller fånigheter kan dra bort uppmärksamheten från själva spelet.

(En ordentlig Sverigekarta kan ge långa rader av märkliga namn. Jag är passionerat förtjust i de små liven, och har "samlat" fåniga namn under många år.)

VÄGAR TILL BRA NAMN

Det är din värld och du bestämmer vad den skall heta, men vad gör man när inspirationen tryter? Om du lockas av att någon gång kunna åstadkomma en effekt liknande den när Lavskägge räknar upp namnen på en rad platser som inte längre finns (och egentligen aldrig har funnits annat än i författarens fantasi, men det struntar man i) och får en att sitta där med något fjärran drömskt i blicken, då kan du göra som alla andra gör — stjäl!

STÖLDGODS OCH ANDRA LÅN

Poängen är att stjäla så att ingen märker det eller känner sig bestulen. Strunta dock i att stjäla "påhittade" namn från andra författare, det är bara plumpt och fantasilöst.

ÄVEN KÄNT FOLK GÖR DET

Tolkien lånade friskt från alla möjliga håll. Alla rohirriska namn, till exempel, är ren anglo-saxiska; alviskan är delvis inspirerad av finska; Gandalf och alla dvärgarna återfinns i en uppräkning i Eddan, och så vidare. Robert E Howards Hyboriska värld består nästan enbart av lånade namn. Det finns "latinska" namn som Kallian Publicus och Nabonidus. Gudarna Set, Mithra, Bel och Ishtar kommer från diverse mytologier. Och Hyperborea slutligen var grekernas namn på den yttersta norden.

VARFÖR LÅNA?

Få personer klarar av att hitta på helt nya ord lika varierade som de verkliga. Alla dina namn låter på ett visst sätt, och *mina* låter på ett annat. Om namngivningen havererar beror det oftast på ett fruktlöst sökande efter något som inte har funnits tidigare, med en önskan om att hitta något som är absolut originellt. Strunta i den infallsvinkeln, för den leder i regel mest till frustration.

ORDVRÄNGANDE

Min favoritmetod om jag någon gång vill vara någorlunda säker på att ingen skall kunna beslå mig med stöld, är att förvränga något annat ord. Ett par exempel:

Kan du se vilka namn jag utgick från med *Inapalie, Detraita, Ishaka* och *Inikisatti*? En nackdel/fördel, beroende på vad man är ute efter, är att det är lätt att favorisera vissa ljud. Inget av originalen till ovanstående börjar med I, t ex, men ändå har tre av namnen råkat få samma begynnelsebokstav, och det är ett av mina återkommande problem — för många namn som börjar på vokal. De förvrängda namnen är, i tur och ordning: Minneapolis, Detroit, Chicago och Cincinatti.

Gör ett anagram av ett ord (dvs blanda om bokstäverna i ett ord till något annat): *Alband, Ilit, Tanna, Garanma* och *Tet* av blanda, till, annat, anagram och ett. Den metoden försäkrar dig om att spridningen av olika ljud blir lite större (men då måste man ha ett lite större urval än den meningen, a råkade nämligen stå för sju av de tio vokalerna).

SPECIALKUNSKAPER

Erik Granström är veterinär, ett faktum som har påverkat hans namngivning. De Ereb Altor-namn som är hans påfund har i flera fall ett medicinskt ursprung, förutom en del som han har nallat från det gamla Sumer och Italien.

EN BRA ATLAS

Det ena av två handgripliga hjälpmedel du kan behöva är en bra atlas. Kriteriet på "bra" är om den har med enstaka gårdar och små tvåpersonsbyar eller inte.

En snabbtitt på ett par vägkartor över USA gav följande namn: *Nahunta, Mid, Cordele, Sardis, Edisto, Awendaw, Sapelo, Palatka, Ockawaha, Wakulta, Osyka, Yazoo, Opa-locka, Lakota, Maida, Wishek, Leola, Raub, Glen Ullin, Noonan, Zahl, Dunseith, Rolla* och *Amasa*. Allihop passar kanske inte rakt av, själv skulle jag kanske avstå från *Opa-locka* och *Noonan*, medan *Dunseith* och *Mid* är precis vad jag är ute efter.

Indianska namn kan användas för att ge en konsekvent och annorlunda stil, men kan vara för lätta att identifiera som sådana.

Namnen i artikeln om vättar för några nummer sedan kommer från en karta över Nordafrika, ett par av namnen har dock muterats något.

ETT LEXIKON I LÅNGTBORTISTANSKA

Det andra hjälpmedlet är ett lexikon i något ovanligt språk. Tänk dig ett gäng orcher med lagom vidriga namn. Sedan kan du le i mjugg därför att dina spelare inte inser att de här otäcka bestarna heter saker som Bräcklig, Baby och Söt — fast på swahili eller urdu eller varför inte gotländska dialektord! Ett lexikon kan uppenbarligen vara till stor nytta, samtidigt som du kan ha ganska kul med namnens betydelse.

En helt fantastisk liten skrift är till exempel *The Concise Dictionary of 26 Languages in Simultaneous Translation*, som är ett uppslagsverk med 1000 ord ordnade i engelsk alfabetisk ordning med översättningar till 25 andra språk, bland annat svenska, rumänska, esperanto, serbokroatiska, ungerska, japanska och hebreiska. Jag plockade ut orden för *gammal, röd* och *näsa* på turkiska, indonesiska, ryska och swahili och konstruerade några namn med utgångspunkt från vad jag fann. Dessa fyra personer med klart exotiska namn betyder med andra ord (ungefär) Gamle Rödnäsan (grammatiska hänsyn har ej beaktats).

turk.	indon.	ryska	swahili
eski	tua	stari	zee
kirmizi	merah	krasni	ekundu
burun	hidung	nos	pua

- Eski Kirmizi Burun
- Tua-merah Hi'dung
- Stari Krasninos
- Zee Ekun Dupûa

Om du har andra åsikter i ämnet är du välkommen att skriva till oss. Finns det till exempel något intresse för — eller behov av — listor över trevliga namn, eller namngeneratorer? Johan har nämligen funderat på sådana baserade på bland annat ryska, walesiska och gaeliska.

TARGET GAMES, ÅSÖGATAN 115, 116 24 STOCKHOLM

EN LITEN NOTIS

En rollspelsutövare tycks genomgå en evolution. Först försöker han/hon förstå innebörden av rollspelet och alla dess regler.

Då utövarna har lärt sig så pass mycket att de kan spela hjälpligt rullas hela den magnifika rollspelsvärlden upp framför dem. Dock tycks denna begynnelsevärld endast bestå av vidriga monster och elaka trollkarlar som inte vill annat än att smaka på kallt stål och bli plundrade in på bara kroppen.

Etik och samvete existerar inte och en rollpersons viktigaste egenskaper är hans/hennes vapenskicklighet och rustning. Detta stadium och dess äventyr kallas för "hack'n'-slash".

Visst kan man finna nöje i att banka skiten ur elakingar, roffa åt sig rikedomar och supa upp pengarna på närmaste krog dagarna i ända. Men som tur var tröttnade jag ganska snabbt på detta spelande och övergick till ett annat istället.

Plötsligt blev världens rättsväsende gällande. Det var inte längre riskfritt att agera plundrare. Också samvetet gjorde sig påmint. Var verkligen alla fulingar innerst inne genomonda?

Och vad hade man själv blivit? Antagligen i klass med eller värre än sina offer!

Förvandlingen sker... Krigaren blir munk (men kastas verkligen svärdet?) och börjar försöka prata sig ur knepiga situationer istället för att alltid hacka sönder dem. "Brains, not brawn" — musklernas tid är över och krigaren upptäcker att den hjälmbeklädda bölden ovanför axlarna inte bara är ömtålig.

Genom denna metamorfos uppstår andra förvecklingar. En del fjärilar glömmer bort eller förnekar att de en gång har varit larver. De utnämner sig själva som seriösa och de barbariska nybörjarna som oseriösa. Denna debatt har gått hög ett längre tag och jag har följt diskussionen med stort intresse.

Eftersom det oftast tar tid att genomgå denna förvandling (om man nu någonsin gör det) har utövaren då i regel hunnit passera de tidiga tonåren. Därigenom kan den så kallade äldresnobbismen ha uppkommit ("gammal vet bäst"). Som i allt annat finns det undantag och detta beror helt enkelt på när man börjar spela och hur mycket man har gjort det. Enligt min mening kan man inte sätta någon stämpel på någon utövare. Jag misstänker att i de övervägande fallen klassar man sig själv som "mycket seriös", "fulländad", "perfekt", etc, etc.

Detta tycker jag är löjeväckande. Alla gläds inte åt samma slags rollspelsutövande och det är endast enfaldigt och cyniskt att baktala och svärta ner dem som inte ser likadant på saken som man själv gör. Visserligen njuter jag inte av dessa hack'n'slash-äventyr, men varför skulle man inte publicera sådana? Det finns väl andra som gillar dem! Alla dessa fördomar och missuppfattningar tror jag uppkommer genom att man inte kan se saken på annat sätt än sitt eget och möjligen också därför att man inte är nog insatt i ämnet.

Man tycks ändock försumma vissa detaljer som jag finner vara elementära för en kampanj, nämligen känslorna.

Har inte en krigare känslor? Visst kan man spela rollpersoner som är hur kallblodiga och beräknande som helst, men detta tycks genomsyra alltför ofta. Tvekar aldrig krigaren när han/hon ger sitt offer nådastöten? De känslor och drivkrafter som är starkast tycks vara egoismen och hatet. Ibland undrar jag om inte till och med hatet har blivit ersatt av en slags apati eller känslolöshet. Var är dessa vänskapsband mellan fränder (inklusive SLP)?

Skulle du försöka rädda en sårad SLP undan de ankommande orcherna, eller skulle du bara rycka på axlarna, vända dig om och gå? Skulle du försöka rädda en sårad kamrat undan drunkningsdöden fast du själv knappt kan simma? Brukar du alltid vara lojal mot dina fränder fast pengarna tryter och faran är överhängande? Tittar du först efter i hennes penningpung innan du kärar ner dig, och är du villig att riskera livet för rännstensflickan som är dig kär?

Genom dessa frågor har jag slunkit över till en annan...

Vart tog alla kvinnliga rollspelsutövare vägen? Eller, hur skall vi få dem att pröva på rollspelandet?

Frågan står öppen för diskussion.

Balder Bångstyrig

För att ta din sista fråga först: genom de läsarundersökningar som har gjorts har både vi och andra kommit fram till att det finns cirka 49 killar för varje rollspelande tjej. De är med andra ord en ganska liten skara om cirka två procent, men de finns. Det skulle faktiskt vara väldigt intressant att få höra om hur ni tjejer hittade till rollspelen och om det är någon som har lyckats introducera spelen över denna, vad det verkar, nästan oöverkomliga könsbarriär. Frågan är i högsta grad öppen.

Vad gäller debatten om "seriöst" eller "oseriöst" spel förklarar jag den härmed som avslutad i och med ovanstående inlägg, vars åsikter kan anses vara väl värda att begrunda.

SPELA REGELBUNDET?!

Den årsgamla debatten om huruvida regelfixeringen är av ondo eller inte förtjänar en kommentar till, om ni orkar, vill säga. Vad några av debattörerna tycks ha glömt är att en spelledare brukar utvecklas i takt med ökad regelkunskap. I början finns "regelfixeringen" där helt enkelt för att spelledaren håller på att lära sig reglerna och deras tillämpning. Efterhand (förutsatt att han är läraktig) integrerar han regelmekanismen i det löpande rollspelandet, med större flyt och mindre tabellkollande som resultat. Om han trots flitigt spelande måste konsultera reglerna ständigt och jämt, är spelet för komplicerat, eller så lider spelledaren av dåligt minne.

Det går inte att hävda att ett visst spelsätt är "riktigt". Form och innehåll är i högsta grad avhängigt den genre spelet tillhör. Ta Stjärnornas Krig; spelet simulerar den actionbetonade handlingen i filmerna. Att börja tjafsa om hur mycket 15 kubikmeter korditrök sätter ner effekten hos en 1200 watts argonlaser, som avfyras längs en 45 meter lång korridor är i SKR helt befängt. Men i ett spel som Delta Force har motsvarande betingelser högst avgörande betydelse för spelets utgång. Därför kan ingen komma och säga att "så här ska man spela om man är en äkta rollspelare". Om spelandet bereder spelarna nöje, så är det bra spelande, därmed basta!

Björn Hellqvist, Skövde

PS. Om Brevspalten ska börja fyllas av brev typ Kurt Hanssons, kan man lika gärna ta bort Kurt och ersätta honom med en dator. Jag vet många som håller med mig om detta.

PPS. Hej själv, Anders.

PPPS. Det är en machete, inte en dolk, som Mad Max har gömd vid bensintanken. DS.

LITEN POKERLEKTION

Kära herrar Nesser och Wegebrand, delar var rätt, delar var fel och delar var...

Jag beskriver nu poker. Inte knack, stöt, chicago eller någon annan variant. Inte ens med knektöppning.

1. Alla lägger i potten fastställd summa.
2. Varje spelare får fem kort.
3. Varje spelare har att i tur och ordning: lägga sig, gå med, eller höja insatsen.
4. De spelare som fortfarande är med efter punkt 3 kan köpa nya kort för att förbättra sin hand (och visst kan du gå från tretal till stege om du slänger vissa nyckelkort, du kanske har 2, 3 och tre stycken 4:or och slänger två fyror för att få 5 och 6, inte så smart kanske, men var och en blir salig på sin tro). Valfritt hur många (naturligtvis aldrig mer än fem på hand).
5. Se punkt 3.
6. Den med bäst hand vinner.

Observera att man köper nya kort endast en gång, varför poängsumman aldrig blir mer än 8.

Det är riktigt att tabellen för händernas benämning blev felaktig, se dock "Myth Conception".

Korrekt tabell är enligt nedan:

Benämning	Poäng
Inget	0
Par	1
Två par	2
Tretal	3
Stege (straight)	4
Färg (flush)	5
Kåk (full hand)	6
Fyrtal	7
Färgstege (straight flush)	8

Emedan handtabellen endast ger utrymme för nio (0-8) utfall, så får de mer extrema resultaten inte plats.

Erik Malmcrona

LEDARREAKTION

Hej! När jag läste Ledaren i nr 22 drog jag mig till minnes att jag läst någonstans att man håller på att konstruera sk "jordskrapor", dvs höghus som byggs från jordytan och nedåt. Om man kunde bygga hela städer av jordskrapor så skulle invånarna aldrig behöva sticka näsan ovanför markytan (sådant är reserverat för modiga äventyrare och idioter). Detta skulle kunna vara föregångarna till enklaverna, som man kan finna lite varstans i mutantvärlden.

Såja, nu har jag hörsammat Olles efter-

TARGET GAMES, ÅSÖGATAN 115, 116 24 STOCKHOLM

lysning och jag hoppas att många andra gör det. Till sist: Peace on Earth och lev väl.

Marcus Stenberg, SL

Oj, kul att se att folk läser Ledaren! Men borde det egentligen inte heta låghus, istället för höghus, i så fall...?

Förutom detta (som även andra har hört av sig om) läste jag själv en artikel om Tjernobyl i DN, där uttrycket "förbjuden zon" användes ett flertal gånger...

HEJ, ALLA

Här kommer lite kritik... men... men... kanske också lite beröm från oss här på Guppyklubben.

Vi undrar varför det är sådan inflation på drakar i era produkter. Marsklandet, Svavelvinter, Barbia, m fl. Drakarna finns där, men har aldrig något med äventyret att göra utan finns bara med som utfyllnad. Drakar är numera lika vanliga som dvärgar, människor och alver. Vart har mystiken hos drakarna tagit vägen? Varför har drakarna aldrig någon uppgift i äventyret? Hur dödar man en drake?

Äventyret Djupets fasor: Alver, människor och vättar tillsammans mot insektoider??? Förklara hur detta är möjligt. Vår syn på alver är enligt följande: alver känner sig överlägsna andra mindre intelligenta varelser och har därför dragit sig undan. De hatar därför svartfolken på grund av deras brutala livssyn, våldsamma sätt att tänka och deras själviska natur. Alverna vill leva ett harmoniskt liv i kontakt med naturen och undviker kontakt med människornas problem.

Ett spel i nutid utan övernaturliga krafter vore läckert, där rollpersonerna är brottsbekämpare, eller varför inte brottslingar själva?

Ereb Altor var välkommet och värt en hel del beröm. Kartan var suverän.

Vi har även kommit på att man kan ha stor nytta av ett akvarium i spellokalen. Fiskarna utgör rollpersonernas fiender och en plastbåt är deras skepp.

Hälsningar Guppyklubben

PS. Har någon något att invända mot den här insändaren, är vi tacksamma för brev, men om ni vill avlägga ett besök, kan vi upplysa om att vi är 2,10 i strumplästen och alla är utövare av karate och thai-boxning (adress på Klubbspalten).

Jag kan inte hålla med om att drakarna är onödiga. I Svavelvinter kan draken Blatifagus ställa till med en hel del förtret om man så vill, förutom att den är huvudperson i ett av deläventyren på Marjura. Draken Alad-Arch i Barbia har definitivt en viktig uppgift även om han inte flyger omkring under hela äventyret och ägnar sig åt allmänfarlig ödeläggelse. Om ni läser ordentligt inser ni att hans uppgift är synnerligen viktig för hela äventyret. Marsklandsdraken är dock en typisk representant för sin art. Det kan inte bara finnas individualistiska drakar med uppdrag från högre makt i vartenda äventyr!

Att alverna samarbetar med människor och vättar i Djupets fasor är faktiskt helt naturligt. Hela bandet lever ganska friktionsfritt nere i grottorna och undviker på det hela taget varandra. Men så kommer insektoiderna. Inför detta hot måste de samarbeta därför att ingen av grupperna kommer att kunna överleva på egen hand. Och den lilla talgdanken har även gått upp för grottalverna.

DIFFUS VÄRLD?

I nr 21 fanns en insändare som ansåg att Mutant-världen var diffus. Utan att ens ha sett spelet har jag ändå en klar uppfattning om spelet.

Min uppfattning är att jorden domineras av megastäder. Antalet är upp till spelledaren att bestämma. Själv tycker jag att ett trettiotal låter rimligt. Dessa är utspridda över jorden, men merparten står i gamla befolkningscentra i Nordamerika, Europa, Sovjet, etc. Kommunikationerna mellan städerna sköts av flygtrafik (men det är ett otroligt kostsamt sätt att resa). Dessa städer är inte fiender, men det förekommer endast sporadiska kontakter mellan dem. Ingen eller liten datakommunikation förekommer. Mellan megastäderna ligger Skymningslandet och de förbjudna zonerna.

Så om du vill ha klar uppfattning om Mutant-världen: ta en oifylld skolkarta över världen, och placera ut städerna där det passar dig. Tänk bara på att sprida dem jämnt över världen.

Thomas Höglund

Tja, det där var en ganska god bild av det hela, men det betyder inte att varje spelare måste göra den precis så.

Av de städer som hittills har blivit namngivna har vi Ypsilon 5, vars bakgrund är okänd och kan vara vilken stad som helst, samt Dai-Tokyo och Shanghai. New York har omnämnts — givetvis måste New York finnas kvar! Vilka de övriga kan vara får vi nog veta så småningom.

Huruvida kontakten mellan megastäderna är minimal eller mycket god avgör spelledaren i vars och ens kampanj.

FRÅGVIS ODÅGA

Jag har några åsikter som vore värda att tänka på.

Det nya (nja, nya och nya...) formatet på moduler till Ereb Altor (128-sidigt häfte), är superbt, mest ur prissynvinkel. Men det borde öppna vägen för alla SRR-moduler, typ Rohan och Södra Mörkmården (förresten, vart tog Norra vägen?). En box à 179 spänn som innehåller två häften och en karta är inte många som blir glada över. Ett tjockt häfte à 119 spänn med instoppad karta (inte nödvändigt) vore toppen!!!

Mer äventyr till SRR än bara kampanjmoduler.

Vart tog den lilla spelkongressen vägen, ingen som vet, ingen som vet...? Jaa, man undrar ju!

Har Anders Blixt slutat på Äventyrsspel?

Det nya utförandet på Hemmafronten är bra, men (man måste se allt negativt), hur vore det med en extra sida med planerade produkter (som till exempel vad som kommer ut nästa månad). Fast bara vad som skall komma ut så det inte blir som med Partisan (bara ett exempel).

En av Ceasars odågor

Anledningen till att vi inte har kört med det tjockare formatet tidigare berodde helt enkelt på att vi hade svårt att få någon att göra det åt oss i det pappersformat vi använder. Limbindning kräver nämligen lite annan utrustning än häftning. I den mån det låter sig göras kommer vi att undvika att stoppa saker i lådor. Spelregler kör vi som vanligt i box (fast det går ju förstås att skicka med ett ark tryckta tärningar för klipp-och-klistra-entusiasten...).

Spelkongress...? Tja... vi vet inte... Problemet är samma som tidigare, brist på lämplig lokal.

Hmm, låt mig tänka efter... antingen det, eller så har han försovit sig något hiskligt. Jag undrar vad Fredrik kommer att ha att säga till honom när han väl dyker upp...

Det är ju just för att undvika sådana missar som med Partisan som vi har övergått till det nya formatet. Problemet har varit att vi har nämnt ett projekt och en planerad utgivningsmånad, sedan har något hänt, till exempel att tryckfilmerna från USA inte kan användas (flera SRR-produkter), konstruktören har bangat ur (har också hänt), modulen blev inte särskilt bra, så den slopades (ingen nämnd...), alla hatade idén när vi förde den på tal (My Little Pony, nej, nu skämtar jag!), det skulle ha blivit alldeles för dyrt (till exempel Supercars, brickstansaren ville ha hur mycket pengar som helst!), ett lagförslag kom i vägen (Partisan), och så vidare. Så hellre än att säga för mycket säger vi kanske numera för lite. Vad vet jag? Tala om vad just DU tycker!

SPELBRIST

För inte så länge sedan var jag i Florida, och tänkte att jag skulle köpa lite rollspel, bland annat Warhammer, Rolemaster och kanske AD&D. Jag sökte upp det största leksakshuset i trakten, och gick muntert visslande för att jag skulle kunna få lite nytt. Jag började leta på den stora, stora spelväggen. Efter en halvtimme hade jag inte hittat ett enda rollspel, så jag frågade var de fanns någonstans. Jag tänkte att de kanske hade ett speciellt ställe för dem. Svaret jag fick löd efter översättning ungefär så här:

Sånt har vi inte längre. ALLT sånt har blivit dataspel.

Jag följde chockad efter butiksbiträdet när han visade mig till avdelningen för dataspel. Och mycket riktigt; AD&D fanns till Amiga, Atari, C64, IBM, Apple...

I form av äventyr typ Bard's Tale, om någon har spelat det. Efter en stund sa butiksbiträdet: När jag tänker efter har vi lite rollspel kvar.

Längst ner i en mörk hörna fanns det ett trasigt exemplar av D&D Expert rules. Jag bestämde mig för att inte köpa detta förnedrande ex, så jag gick till utgången. Det dröjde inte länge förrän jag såg ett spel som hette AD&D Adventure. Det fanns till och med till Nintendo. Då ställde jag mig en fråga: håller rollspelsvågen på att ebba ut? Samma fråga ställer jag till redaktionen och Sveriges rikes rollspelare, eller gick jag till fel ställe?

Martin Börjesson

Ja, du gick till fel ställe. Det har skett en förändring i USA vad gäller rollspelsmarknaden. Från början var det mest specialiserade spelbutiker som sålde rollspel, sedan när det blev på modet med rollspel började även leksakshandlarna att sälja,

TARGET GAMES, ÅSÖGATAN 115, 116 24 STOCKHOLM

men så småningom upptäckte spelarna att det bara var specialaffärerna som kunde erbjuda ett komplett sortiment, så kunderna övergav leksakshandlarna. En leksaksaffär kan bara ha ett visst begränsat utbud av rollspelsprylar om inte affären är väldigt stor. Så länge mängden spel och speltillbehör på svenska är av det nuvarande, eller något större, omfånget är det inget problem, den svenska marknaden är ju så pass liten jämfört med den amerikanska när man ser på antalet produkter.

Så, med en parafras på ett uttalande från 50-talet: Role Play is here to stay!

UNDERGRUPPER

När vi satt och läste artikeln om Warhammer Fantasy Roleplay i nr 19 kom vi att tänka på att det skulle vara bra om ni kunde publicera undergrupper till yrkena i Expert. Det skulle ge fler valmöjligheter och mer känsla åt spelet. Säkert finns det många som håller med oss. Förutom det tycker vi att artikeln om WFRP var superb.

Slutligen undrar vi om artikeln om sjöstrider kommer snart.

Två nyfikna alver

Det sitter en person och funderar över ämnet sjöstrider, men ännu har han inte siktat hamn, om jag får säga så.

KRAVLÖSARE

Jag anser att artikeln om odödlighet i nr 18 har lite väl hårda krav. Trots det blir man bara halvgud! Annars var den artikeln bra.

Jag får säga att Ereb Altor-boxen var jämra bra också.

Bannlys Z från Brevspalten!

Hälsningar, Erik Olsson

SYNPUNKTER

Vi är en ännu odöpt spelklubb (alla namnförslag mottages tacksamt, efter sex års spelande har vi ännu inte kommit på ett bra namn). Vi skulle gärna vilja dela med oss av några synpunkter på denna trevliga fritidssysselsättning (heltidssysselsättning).

Varför skrota Mutant 2? Är det nya Mutant endast till för att tillfredsställa de som vill knalla omkring med en stridsrobot bepansrad som en något mindre stridsvagn och skjuta med sin nya pulslaser. Detta torde endast tillfredsställa stridspittar och högteknobögar. Visserligen blir ett rollspel bara vad man gör det till, men när antalet intellektuella färdigheter kan räknas på ena handens fingrar blir möjligheterna något begränsade.

När kommer de välbehövliga sjöslagsreglerna och en beskrivning över diverse fartyg? Jag har hört rykten om en Magibok till Gigant och det vore mycket bra. Beröm även till artiklarna Den sanna magin och till Nekromanti-special. Äventyrsspel skall ha beröm för Marsklandet, Trakorien, Torshem, Monturerna och Ereb Altor-boxen (spelledaren är helt knäckt, han hinner inte läsa tillräckligt fort!). Vi har tyvärr inte hunnit köpa Barbia än, men det verkar vara en mycket lovande modul.

Det vore roligt att veta hur många rollspelare och rollspelsklubbar det finns i Sverige och även var de finns. Man vet oftast inte om personen i grannhuset spelar rollspel eller inte. Det vore i alla fall roligt att få en förteckning över rollspelsklubbarna.

Under åtskilliga speltillfällen under sex år (minst en gång i veckan) har vi kommit underfund med att idétorka sällan uppstår. Exempel: rollpersonerna i mina äventyr till Mutant 2 startade en gangsterrörelse och genast uppenbarade sig ett tiotal nya äventyr för mig. Problemet är att få tiden att räcka till!

"När du går över till grannen för att höra om han spelar rollspel och får en Kulturkännedom i magen, kontra då med en Heraldik i huvudet. Din stolte springare Hugo upptäcker faran och smyger skuttande ifrån platsen, skuggad av grannens drake."

Förenen eder, rollspelsbröder och systrar

Tack för ordet

Mats Andersson med vänner (om han har några)

PS. Apropå just ingenting (förutom mormors tofflor) är ni intresserade av äventyr till Gigant?

Ett namn som skulle kunna passa är Sine nomine. Det betyder just Utan namn på latin.

En magibok är något som vi allvarligt funderar på för närvarande.

Det har pratats en del om att skapa ett riksförbund för rollspelsklubbar, den förteckning du efterlyser låter som en uppgift för ett sådant förbund.

VAREN HÄLSADE!

I, vilka dväljes i det fjärran Stockholm, vårt Imperiums glänsande huvudstad, skolen säkerligen glädjas över det budskap jag härmed ämnar överbringa, nämligen... Va sjutton är det här för smörja? Vem är det som har fingrat på min dator? "Varen hälsade"? Vilket larv! Nä, jag tar och drämmer till med ett äkta

TJENIXEN!

Hoppas ni ursäktar inledningen. Efter en ansträngande dag i ständig kamp med orchernas vidriga avkomma (lärarna) kände jag att jag behövde få utlopp för min kreativitet, så jag totade ihop det här brevet. Det blir ni väl glada för? Eller...?

För att komma till saken har jag kastat ett öga (bildligt talat) på ert nya Mutant. Efter att ha läst presentationen i Sinkadus var jag ganska förvånad över att ni över huvudtaget har kvar namnet Mutant, eftersom den nya versionens likheter med originalet är i stort sett försumbara. Eftersom det i stort sett är ett helt nytt spel borde det också ha ett helt nytt namn. Vad sägs om något i stil med "Cybernetiskt modifierad människa i puberteten" eller "Judge Dredd Meets the Teenage Mutant Ninja Turtles & Other Strangenesses with a Little Help from the Terminator"? Inte det? I vilket fall som helst har jag min vana trogen hittat ett par lustiga saker att gnälla på. För det första är robotarnas INT underligt låg. Är det ett tryckfel eller finns det en högre mening bakom? Ett stort plus dock för robotarnas ökade fysiska prestationsförmåga.

Nästa lilla lustighet är att ungefär var tredje mutant har snabel! Trots detta omnämns den "Trunks are Beautiful"-rörelse som borde vara ganska utbredd inte alls!!!

För att minska elefantbeståndet i storstäderna förser jag er härmed med ytterligare några vidriga drag som SL kan pracka på den stackars mutanten. De kan lätt infogas genom att den utseendemässigt vidrige får slå 1T20 istället och avläsa resultat över 10 som följer:

11 flugögon
12 helröda ögon
13 saknar näsa
14 saknar öron
15 saknar läppar
16 ormtunga
17 mustasch av tentakler
18 tentakelhänder
19 slemmig hud
20 genomskinlig hud

Har ni avslutat ert uppkastande av den surt förvärvade lunchen? Bra! Då kan jag tala om för er att man naturligtvis skall slå om motsägelsefulla resultat, som snabel och saknar näsa. Resultat 13 och 14 innebär förresten bara avsaknad av de yttre delarna, såvida inte spelaren mycket gärna vill ha en mutant utan hörsel och/eller lukt/smaksinne. I så fall skall den ömsinte SL naturligtvis uppfylla den olyckliges önskan.

Sådär ja! Då var det avklarat. Men tro inte att ni går säkra! Om jag själv köper nya Mutant hittar jag säkert fler saker att justera eller bara helt enkelt gnälla på och sura över.

Bye for now!

Anders Gabrielsson

Dina två titelförslag är väl aningen klumpiga och lite för långa men sammanfattar annars väl möjligheterna hos Mutant...

Nej, det finns ingen "Trunks are Beautiful"-rörelse, men väl en "Det är fint med snabel"-kampanj förutom RFMS, vilket utläses som Riksförbundet mutanter med snabel.

Vi tackar för ditt bidrag till den högre kosmetiken. Vi får se om vi kanske kan inkorporera din lista i ett kommande nytryck.

FÖR MYCKET MAGI!

Varför bygger alla era äventyr på magi? Det är inte många äventyr där det inte finns en magiker eller ett magiskt föremål i huvudrollen. En rollperson får stora problem om han är livrädd för magi. Det finns även få, kanske till och med inga, äventyr som man kan klara utan att en magiker eller krigare är med, men det finns inte ett enda äventyr som kräver att det spelas av en köpman, lärd, munk, jägare eller kurtisan. Jag vet heller inget äventyr som man skulle kunna klara utan vapenfärdigheter eller offensiv magi, men man klarar alla äventyr utan färdigheter som Zoologi, Heraldik, Geologi, Ilmarsch, Sjunga & Spela, och så vidare.

Måste alla lönngångar ligga i altaret? Det börjar bli lite tjatigt.

Jag har några andra frågor också, av lite annan natur.

Om ett brev inte publiceras direkt ni får in det, kan det då bli aktuellt att ta med det i något kommande nummer? Hur många brev får ni in varje månad?

Vad är det mesta ni har betalat för en artikel?

Sebastian Mörtsell

brevspalten

TARGET GAMES, ÅSÖGATAN 115, 116 24 STOCKHOLM

Vi vet, det är ett problem att skriva så att alla färdigheter utnyttjas; det är väl så att det alltid är mycket enklare att bara peka ut var orcherna håller till och sedan bussa spelarna på dem! Men om du inte har tittat på Barbia än kan jag rekommendera det äventyret, liksom en hel del av det Anders Blixt har åstadkommit. Under den kreativa vedermödan att hitta på äventyrsintriger i det här numret har jag haft din kritik i åtanke. Jag hoppas att du kan finna något av intresse där.

Det händer att brev blir liggande ett tag av det enkla skälet att utrymmet i ett nummer tar slut. Ett annat skäl är att brevskrivarens intressanta frågor kanske kräver lite mer än ett ja/nej/kanske som svar. Då kan det också bli liggande tills dess ett svar har kunnat kluras ut.

Jag har för mig att det var omkring 3000 kr. Normaltaxan är annars 3 öre per tecken (mellanslag och skiljetecken räknas också). Det gäller för artiklar i Sinkadus, ersättningen för äventyr och andra moduler är högre.

BAR(BIA)SKRAPAT?

Jag har nyligen köpt ett exemplar av Barbia, och jag har några anmärkningar på ett par saker.

• På sidan 65 skriver ni att draken Alad-Archs data skall finnas i Appendix, men det gör det inte. Det finns heller inte någon karta över hans magnifika boning, även om ni har gett "rumssiffror".

• Det saknas karta över prästinnan Fadarims gravvalv.

• Det finns inga rumssiffror på kartan över fästet Dejavu, även om det finns sådana i texten.

Jag skulle vilja ha svar på dessa punkter, men till sist skulle jag vilja säga att Barbia verkar vara ert seriösaste och mest avancerasete verk.

Vänliga hälsningar, Björn Nilsson

Hänvisningen till detta skulle ha rensats bort, informationen behövs inte. Läs beskrivningen noggrant utifrån den tanken, så förstår du varför den är onödig. En karta kanske kunde ha varit med, men det är inte så kritiskt att den blir på ett visst sätt. Texten ger all nödvändig information.

Fadarims gravvalv går det inte att rita någon karta över, vilket också påpekas i texten.

Hur Dejavu ser ut tycker jag framgår ganska väl även utan siffrorna. Visst kunde de vara med på kartan, men även här klarar sig beskrivningen på egen hand. Var rum 1 placeras är likgiltigt så länge det ligger i anslutning till rum 2. Något mer skall inte sägas här, där nyfikna spelare kan komma att läsa det...

OINTRESSANT BREV

Hej hej, och några artighetsfraser. Här kommer ett långt ointressant brev som ni nog borde läsa. Om det är för långt kan ni ju hacka ut det som ni tycker är intressant (ingenting) och sätta in bara det i tidningen. Så till dravlet.

Jag har några frågor och åsikter som jag skulle vilja ha svar eller kommentarer till.

1. Nr 12-16 hade en mycket bra layout på Klubbspalten, men sedan blev den tråkigare än alla Hayden-konserter tillsammans. Vad hände?

2. Tänker ni ge ut Ad astra eller Partisan? För ett år sedan hindrade ett lagförslag Partisan, vad handlade det om?

3. Kommer det mer Dag Stålhandske? Jag hoppas det.

4. Jag har spelat Mutant 2 rätt länge och har fortfarande inte kommit på hur landhajar fungerar. Gör ni?

5. Kommer det några fler superba krönikor?

6. För väldigt länge sedan, i nr 13, stod det att man får 5 NP för att "genom dolska dåd få andra att gå i krig med varandra". Får man vanrykte trots att dåden är dolska?

7. Det Jens Helmdahl tyckte var i och för sig väldigt klokt, men musik kan faktiskt inte vara nasal. Kalla mig gärna snobb, men så är det.

8. Om en varelse uppfyller alla krav för att vara ett däggdjur, så är det ett däggdjur. Sedan spelar det ingen roll om hon har en svans som ser ut som ett hyreshus eller vad som helst. Således är alver däggdjur.

9. Tyvärr är det fortfarande så att man i era äventyr sällan behöver vara mer än skicklig med svärdet ("Kampen om Cardolan" undantaget) för att klara dem. Jag skulle vara glad om det ändrades. (Alla som har problem med sina fäder angående rollspel och våldsfixering borde låta dessa läsa igenom "Cardolan".)

Slutligen vill jag säga att ni gör rätt så bra ifrån er i alla fall och att Erik Granström *inte får* skriva en roman (jag har hört att han funderar på det). Förresten skulle jag vilja rekommendera trilogin Liftarens guide till galaxen. Mycket nöje.

Jakob Eliasson

1. Vi slutade montera in notiserna lite hipp som happ och bytte till Futura Extra Bold i rubrikerna. Det går fortare att göra sidan om man inte skall klistra in varje liten notis för sig. Det gör ju förvisso att känslan av anslagstavla försvinner. Är Futura ett bra typsnitt för rubrikerna på anslagstavlan? Vi har använt Stencil ett par gånger också. Var det bättre?

2. Lagförslaget handlade om möjligheten att kunna lagstifta mot våld i produkter som riktar sig till barn, framförallt det som förekommer i dataspel, men rollspelen kom med på kanten. Förslaget bordlades i avvaktan på ett uttalande från Barnmiljörådet. Frågan är ännu inte helt avgjord. Dock verkar en överenskommelse mellan Barnmiljörådet och leksakshandlarnas förbund ha kommit till stånd. Så snart vi själva har pejl på vad den innebär kommer vi att redovisa detta.

3. Vi får se om han har något på gång, men han har varit upptagen med annat än att skriva åt oss ett tag.

4. Du går helt säker från landhajar om du håller dig till fast mark, till exempel asfalterade vägar och berg som går i dagen.

Fast egentligen var det väl kanske inte den allra mest lyckade varelsen som vi har hittat på...

5. Från Åke, eller? Just den han presenterade var ju unik så tillvida det var två helt olika personligheter som författade dem, men visst, vi tar gärna in fler krönikor om vi ramlar på någon som är tillräckligt intressant att läsa även för personer som inte var med i just den kampanjen. Det är tyvärr problemet med de flesta rollspellskrönikor som skrivs; det är en jättebra idé som vi varmt rekommenderar, men det är svårt att skriva så att det blir allmängiltigt och intressant för någon utanför den närmast intresserade kretsen.

6. Om dådet är dolskt betyder det ju att ingen känner till det. Då kan man ju heller inte få några ryktespoäng, såvida inte dådet blir känt i efterhand.

7. Nej visst, det är ju sången som är nasal. Men vad räknas då näsflöjt som...?

8. Nej. Alver är inte däggdjur. De skapades med vissa fundamentala skillnader. Att de diar och har tänder är i sammanhanget bara ett ytligt sammanträffande. Jag tror att de som har hakat upp sig på detta har missat hela huvudidén: alver går utanför den vanliga biologiska ordningen, samtidigt som de är en oskiljaktig del av den. Magi, om det säger något, är inblandat här...

9. Det är väl snarare så att det inte går att klara särskilt många äventyr helt utan att använda våld, men jag kan inte komma på något som går att klara enbart genom att hacka sig fram. Frågan är hur intressant det är med endera sortens äventyr, alltså bara våld eller inget våld. Tala om för oss vad ni vill ha.

Okej för att låta fäder läsa det äventyret, men håll en hand över en och annan av illustrationerna då...

Erik Granström har faktiskt skrivit en roman redan, fast det var för ett tag sedan. Men oavsett om han skriver fler äventyr eller skriver en roman, tror jag nog att det är något att se fram emot, vad det än blir.

FRÅGAN ÄR:

Finns det kärlek i rymden? Svaret är ja, och därför väntar vi ivrigt på översättningen av Stjärnornas Krig-regelexpansionsetet "Sex in Zero-G and other Big Bangs".

Fluke Sleepwalker, Blomstermåla rymdhamn



Istället för ett komplett äventyr i det här numret tänker vi presentera ett antal intrigidéer och äventyrsuppslag. Inget av de här äventyren går att spela rakt av, utan en hel del arbete återstår för spelledaren. Detta består huvudsakligen av SLP-data, kartor och alla smådetaljer som behövs. I till exempel *Sitt i båten!* kommer spelarna antagligen att vilja veta hur deras galär och hur Farribans *Skymningen* ser ut, hur spökskeppet fungerar, speldata för en hel raugonkoloni behöver noteras någonstans, en karta över guvenörspalatset behövs, och så vidare. Se där lite att pyssla med!

Tankar på en intrigbok har valsat omkring ett tag. Problemet med den är att vi inte riktigt vet hur en sådan skulle kunna se ut. Titta på de intriger som presenteras nedan. Är detta vad du skulle vilja ha? Skriv gärna hit och berätta vad du tycker om den här sortens korta äventyrsskelett, och om det är så här du skulle vilja att de ser ut.

ÄVENTYRLIGHETER

1. INGEN RÄDDER FÖR VARGEN HÄR

Olle Sahlin

Rollpersonerna anländer till en större handelsplats och karavanseraj längs en flitigt använd handelsled. Den politiska situationen i området är sådan att tre jämbördiga maktgrupper är intresserade av att kontrollera handeln. Just nu behärskas området av landet Abatis med grannen Belatias goda minne. Ett tredje grannland, Cetirira, är mycket intresserat av att ta över, något som inte kan göras så där utan vidare. Cetirira tror sig kunna besegra Abatis i krig om inte Belatia blandar sig i. För att kunna slå till måste Abatis misskrediteras på något sätt så att man till och med kanske kan vinna över Belatia på sin sida.

En väg att åstadkomma detta är genom att störa handeln längs med den för alla tre länderna viktiga handelsleden. Cetirira har därför infiltrerat ledningen för både fortet och det tempel som finns på platsen i syfte att hitta på något trevligt. Exakt vilka dessa planer är går delvis utanför det här äventyrets ram, men kan givetvis ingå.

Ett oväntat problem dyker upp i form av en varulv. Det är fortets ena underkommendant (av två stycken) som lider av denna sjukdom. Han är samtidigt en av Cetiriras ledande män på platsen.

Samma kväll som rollpersonerna anländer till handelsplatsen drabbas han av sin varulvsförbannelse och mördar flera personer. Dagen efter blir en av rollpersonerna utpekad som varulv och tas till fånga. Anklagelsen är givetvis falsk, och nu gäller det för rollpersonerna att dels hålla sig borta från Cetiriras spioner och dels att uppdaga komplotten.

Fortets kommendant är nyfiken på fenomenet men är inte hundraprocentigt säker på om man verkligen har haffat rätt man. Därför tänker han hålla den anklagade i fängsligt förvar till nästa fullmåne. Om fången förvandlas till varulv är detta bevis nog, annars kan han släppas. Fången är självklart mycket väl bevakad av några av fortets främsta kämpar och inlåst i en bastant och flyktovänlig cell.

Ledtrådar: Det borde ju vara uppenbart att det rör sig om en komplott. Någon med kännedom om varulvar bör kunna räkna ut att den anklagade antagligen inte kommer att överleva i fängelset tills nästa fullmåne, utan kan komma att mördas innan dess.

Varulvskommendanten är överdrivet nitisk i sina försök att få rollpersonen dömd och avrättad, och tar en del uppenbart falska bevis i anspråk. Genom att försöka snoka runt och förhöra en del av kommendantens "vittnen" kan man få en ganska god bild av Cetiriras spionnät.

2. SITT I BÅTEN!

Olle Sahlin

En dag söks rollpersonerna upp av Aritmon, en gammal barndomskamrat till en i gruppen. Aritmon är sjöman och kan berätta en hel del om livet till sjöss, men han är lite förtegen med exakta detaljer om var han har varit och vad han har gjort. Han stannar hos rollpersonerna ett tag, men verkar efter en tid bli allt nervösare, och ser sig ständigt om efter imaginära fiender. Vid ett tillfälle stelnar han till och blir likblek, och lugnar inte ner sig förrän en mycket gammal man med träben har stolpat förbi. Så småningom kommer det fram; Aritmon har seglat med den ökände kaparkaptenen och piraten Farriban!

Någon gång under sin sista resa uppdagade Aritmon en monstruös plan som kokats ihop av Bligos, kapten Farribans närmaste man och en otäck lönnmördare. Exakt vad planen gick ut på uppfattade inte Aritmon, men det verkade inte vara myteri det var frågan om. Bligos utsatte sedan Aritmon för ett par "mordförsök" i syfte att skrämma honom till tystnad, med resultatet att Aritmon lämnade skeppet vid första möjliga tillfälle. Sedan dess har han fasat för den dag då Bligos kommer stolpande (han har träben).

Bligos plan går ut på att leda en grupp raugoner/hajmän/annan läskig havslevande ras mot en viss stad, dels i syfte att ställa till med allmänt kaos och förödelse medan han själv plundrar det lokala guvernörspalatset, mördar guvernören och tar dennes dotter till fånga, men framförallt för att hämnas en inbillad oförrätt som skulle ha begåtts mot honom av stadsborna! Det är en otäck man, denne Bligos. Den fulla vidden av det planerade brottet känner Farriban inte till, det enda han vet är att de skall plundra palatset...

En ljum vårkväll ett tag senare dyker en annan sjöman upp, det är inte någon utsänd från Bligos, utan en annan av Farribans pirater. Han kan berätta att Bligos har gjort myteri och att Farriban har slagits i järn. Hans älskarinna, den sköna Nicolette, lyckades fly och håller sig gömd. De av Farribans lojala män som kom undan söker nu efter dugligt folk som kan befria kaptenen, och som belöning utlovas en tredjedel av Farribans samlade gömda skatter! Gissa om Aritmon kommer att försöka övertala rollpersonerna...

En av dem som har hört talas om planen att befria Farriban är en ung och romantisk skrivare som vill uppleva det stora äventyret — och samtidigt skriva en krönika över Den Store Farribans liv och leverne. Denne man, Marimitne, är fullständigt blåögd och naiv och kommer att bryta ihop av alla våldsamheter, men sitter samtidigt inne med betydande kunskaper om Farriban och hans härjningar.

I sina försök att hitta ett lämpligt fartyg blir hela gruppen med rollpersoner, Aritmon, Marimitne, och eventuella andra, tvångsvärvade till en snabb galär. Efter ett tag som roddare får rollpersonerna en möjlighet att göra myteri och kan därmed lägga beslag på både fartyg och besättning. Nu börjar jakten på Bligos och skeppet *Skymningen*.

Här finns utrymme för att lägga in allt möjligt intressant som stormar och jättelika havsvidunder, allt efter tycke och smak.

När rollpersonerna kommer ikapp Bligos finns flera möjligheter, men bäst är att slå sig samman med honom för att utröna vad som har hänt med Farriban och om möjligt vad planen går ut på. Exakt vart det hela leder härifrån är svårt att sia om, men ett besök i den stad som är målet för attacken bör ingå, för även om Bligos stoppas är inte hotet mot staden avvärjt. Kapten Farriban måste också befrias, han sitter fängslad på ett kusligt spökskepp som stävar omkring på havet. Enda möjligheten att befria honom är en viss natt (fullmåne, till exempel) när spökskeppet åter blir synligt, och för att detta skall lyckas måste någon som älskar honom vara närvarande — alltså måste även Nicolette vara med.

Genom hela äventyret har rollpersonerna givetvis besvär med snokande myndigheter — de är ju rätt så putta på grund av stölden av en av sina galärer.



3. REVOLTEN SOM KOM AV SIG

Lars Tyllered

En dag blir rollpersonerna inkallade till en bekymrad greve. Han berättar följande: I detta hertigdöme är det något som inte står rätt till, vår tidigare så gode och gudsfruktige hertig har plötsligen blivit grym, girig och elak. Ingen vet vad som har åstadkommit denna förvandling, men om inget händer kommer vi snart att få ett nytt uppror! Vi hade alltså ett för fem år sedan, och det var då som den nuvarande hertigen kom till makten.

För hertigdömets skull, finn orsaken och stoppa hertigen innan det är för sent!

Vad är det då som har skett?

Jo, när den förre hertigen avrättades under upproret undkom hans son Durgor. Denne vill hämnas sin fars död och återta makten, men visste att han inte skulle kunna visa sig i trakten utan att bli igenkänd. Han var medveten om att han inte var särskilt populär. Han kände dock till att det någonstans fanns ett föremål som skulle kunna hjälpa honom, så han drog ut för att söka efter detta. I en mörk kammare i ett urgammalt tempel hittade han till slut Karaz, en amulett med många infattade ädelstenar. Durgor reste hem, mördade hertigens skrivare och intog med amulettens hjälp dennes plats. En kort tid senare fick han reda på hertigens planer på en stor jakt vid vårens ankomst. Durgor passade på att tipsa orchhövdingen Murlog om jakten och när dagen för denna kom hade Murlog samlat ihop åttio orcher som överföll sällskapet. Endast Durgor och en annan förrädare som han hade mutat kom tillbaka. Durgor antog hertigens utseende och kunde därefter, efter sin fars modell, förtrycka folket av hjärtans lust.

Hur skall nu äventyrarna lösa detta problem?

Till att börja med kan det vara bra att veta att den gamle onde hertigens liv och välde fick ett slut i upproret. Om de frågar greven, lyckas med färdigheten Historia eller kikar i ortens krönika får de reda på detta, men också att Durgor undkom folkets vrede den gången. I hertigens slott kan äventyrarna erfara att magi numera får MYCKET underliga effekter i slottet med omnejd. Dessutom kan de höra en gammal betjänt mumla något om att det var helt fel personer som överlevde jakten. Genom vidare efterfrågningar kan de få veta att skrivaren betedde sig underligt före jakten (han antas vara död nu), att det var orcher som överföll sällskapet och att en kock hittades mördad strax innan jakten. Han mördades av Durgor när denne misslyckades med att muta honom. Om någon av rollpersonerna är adelsman kan denne få ynnesten att få tala med hertigen, i annat fall kan de stöta på honom i en korridor eller liknande.

Durgor uppträder mycket högdraget och snorkigt. Han är förnämt klädd och bär Karaz i en guldkedja om halsen, det är den amulett som gör hans välde möjligt. En duglig magiker känner magi stråla ut från den. Om hertigen blir tillfrågad om jakten ler han arrogant och frågar rollpersonerna om de inte tror att han kan försvara sig. Ifall någon har den dåliga smaken att fråga honom varför han har ändrat sin politik blir han rasande och beordrar sina vakter att kasta ut rollpersonerna. Blir han tillfrågad om amuletten ler han och säger att den är ett arv från hans far, vilket vem som helst på slottet kan dementera.

Ett besök hos orcherna renderar rollpersonerna, förutom bedövat luktsinne och en hel del strid, även ett mycket intressant pergament som innehåller exakta data om tid och plats för jakten. Pergamentet är undertecknat med ett D och ligger vid orchhövdingens bädd. Murlog är läskunnig (B2) ock kolossalt stolt över detta, och sparar allt skrivet trots att Durgor sa åt honom att förstöra pergamentet. Murlog känner inte till någon av Durgors identiteter, och tror att han ser ut som skrivaren. Bland orchernas saker kan man dessutom hitta en del föremål som har tagits från jaktföljet (om du gillar prylar, varsågod och hitta på knasigheter!) och en och annan souvenir från fallna fiender.

Om rollpersonerna sedan letar upp den på kartan utmärkta platsen för överfallet kan de där hitta den gamle hertigens sönderfallande rester i en buske, eller som ett spöke om man hellre önskar det.

Amuletten Karaz är formad som ett guldägg, den är stor som en tennisboll med stora röda och violetta stenar infattade. Karaz har några intressanta effekter. För det första förvrider den sin bärare så att denne blir direkt ondsint (vilket gör att amuletten bör förstöras), för det andra utvecklar bäraren en smak för kanderade fladdermöss (eller något annat märkligt, kökspersonalen på slottet kan vittna om att Durgor vid upprepade tillfällen har beställt in denna intressanta kulinariska sensation), men framförallt ger den bäraren förmågan attt anta valfritt utseende. För det andra påverkar den alla andra besvärjelser inom 1T100 meter (slå 1T6 och slå sedan fram en ny radie efter det antalet timmar). Alla besvärjelser som läggs inom den aktuella radien får minst sagt underliga, men relaterade, effekter, samtidigt som den avsedda effekten försvinner helt. Exempelvis kan en HELA göra att såret fylls med var och lila slem, ANIMERA DÖD får liket att börja fånga fladdermöss (för att kanderas) och VATTENANDNING ger trollkarlen vatten i knäna...



4. SLUNGAD UR TIDEN

Marcus Thorell

En gång för länge sedan, från en avlägsen värld vars teknologiska nivå då var något mer imponerande än vår egen, sändes ett gigantiskt generationsskepp ut mot stjärnorna. Det var för tre sekel sedan som generationsskeppet Starwalker V startade och det har ännu inte nått fram till det stjärnsystem det var programmerat till att ha som mål.

Att Starwalker V var ett generationsskepp är bara delvis sant då passagerarna låg i dvala ("nerfrysningsprincipen" var nämligen utvecklad) större delen av sina liv på resande fot.

Notis om dvala: En levande organism i dvala åldras bara hälften så fort som en människa som inte ligger i dvala. Två nackdelar med dvalasömn är en viss dödsrisk (ca 1-5%) och en total minnesförlust vid uppvaknandet efter lång tids dvala. Problemet med minnesförlusten löstes löstes med hjälp av ett finurligt cyberdatasystem (information som lagrats på datorer överförs direkt till människans hjärna) som återger den uppväckta all nödvändig information och kunskap på mycket kort tid.

Periodvis väcktes passagerarna ur sin sömn, lärde sig allt nödvändigt genom sina datorer om sina tidigare liv, om vad som hade skett och om vad som behövde göras. Under dessa perioder tilläts de leva som vanligt och det var då, bland annat, tänkt att passagerarna skulle föröka sig så att ättlingar till passagerarna till slut skulle kunna nå fram till det tilltänkta och avlägsna målet.

Men under slutet av resans första sekel hände saker som inte var förutsägbara. Skywalker V utsattes för en kraftig magnetisk storm som rensade nästan alla databanker, där bland passagerarnas minnen (livsuppehållande system och navigationssystem, med mera, var bättre skyddade och klarade sig därmed). All information om farkostens uppgift raderades och när passagerarna vaknade upp ur sin dvala hade de ingen information och visste därför inget om sina syften ombord och meningen med livet. Alla mindes fragmentariskt, men efter många års dvala var drömmar och verklighetsbegrepp omöjliga att hålla isär. Ingen visste egentligen något om någonting. Alla de tusentals passagerarna ombord hade olika uppfattningar och viljor och ett rent kaos bröt ut. Det var oundvikligt. De samlade sig i grupper som hade liknande uppfattningar och tro och det hände att fejder uppstod. Efter två seklers liv ombord på kryssaren hade varje grupp utvecklat sin egen kultur, sin egen åsikt, sin egen religion. Några hade skriftliga anteckningar bevarade iform av dagböcker som bekräftade tidigare händelser före katastrofen, men många hade svårt att tro på skrifternas uppgifter medan andra såg dem som en sorts bibel. Många trodde att dagböckerna var förfalskningar och skrivna just bara för att stödja en viss teori bland många. Några lät sig frysas ned igen men de flesta valde att inte frysas ned av ovisshet och rädsla. De ville leva ut sina liv för att försöka finna visshet. Ingen vill vila i oro.

Skywalker V fortsatte sin färd, medan besättningen inte längre visste vart och varför.

Nutid! Rollpersonerna kommer till Skywalker V av någon anledning:

Variant 1: Rollpersonerna är ute och glider med sitt rymdskepp.

Variant 2: Rollpersonerna är utskickade på en expedition för att möta en enorm farkost som är på väg mot deras solsystem föt att ta reda på vad det är.

Variant 3: Teknologin har gått framåt med stora steg och man kan resa i överljusfart. Man minns generationsskeppet Skywalker V som skickades ut för så många, många år sedan. Oj då... Rollpersonerna blir därför utskickade för att leta reda på Skywalker V och hämta hem passagerarna. Man har nämligan redan, på mycket kort tid, kunnat ta sig till det solsystem som Skywalker V varit på väg mot under under hela denna långa tid. Teknologin har sprungit förbi rymdskeppet.

Väl ombord på Skywalker V kommer rollpersonerna att mötas av det kaos som råder. Det är en liten egen värld i miniatyr där religionsgrupper slåss mot varandra för sin tro, samhällen finns utvecklade och fungerar på olika sätt på olika platser i den kolossala farkosten. Rollpersonerna kommer säkert att ställas inför stora problem då de försöker göra sig hörda när de kommer med sanningen, eftersom det finns mängder av andra sanningar, som är etablerade och för dem tycks mer sannolika än rollpersonernas osannolika historia om andra världar, och att det skulle finns någonting utanför Skywalker V, och om farkostens egentliga mål, eller varför inte den fullständigt absurda idén om att de skulle befinna sig på en farkost! Världen är världen, och utanför den finns det stora intet...

Ombord finns personer som har utnämnt sig själva till gudar, det finns otaliga fanatiska religionsgrupper och andra gäng, och misär och våld härskar.

Variation: Kampanj! Rollpersonerna kan vara uppvuxna ombord på farkosten och några äventyr kan först utspelas där. Kanske har de legat i dvala en tid, glömt allt som hänt och vaknar upp i ett rum utan att ha en aning om någonting. Färdigheter och, till viss del, annan fakta kan SL hålla hemliga till en början så att rollpersonerna tvingas lista ut vilka de är och vad de är bra på. Spela först några äventyr ombord på farkosten (Till en början har de eventuellt ingen aning om att de faktiskt är ombord på en farkost, utan det får de lista ut själva!) Sedan kan spelledaren låta en expedition från en annan värld besöka farkosten och därefter är det upp till rollpersonerna och spelledaren att avgöra vad som händer. Kommer rollpersonernas religion kanske att tvinga dem att döda nykomlingarna? Tror rollpersonerna på nykomlingarnas historia och vill följa med dem ut i universum?

Universums portar står plötsligt vidöppna på ett sätt som aldrig förr!

5. FEM VETERANER ÄR MER ÄN FYRTIO BANDITER

Olle Sahlin

Ataraxi Hapaxant är ute efter att besegra Fiscus Gimp (gemenligen kallad Gimpansen), en lokal konkurrent om makten, någonstans i den förhärjade ödemarken. Gimp kontrollerar bland annat en oljekälla och ett tillhörande raffinaderi. Om Hapaxant lyckas erövra denna kommer hon att kunna knäcka Gimp för gott.

På väg genom området stoppas rollpersonerna av Gimps styrkor och förs inför honom, misstänkta för att vara Hapaxants spioner. Rollpersonerna har inte den blekaste aning om vem denne Hapaxant är. Gimp blir hyggligt säker på att de faktiskt inte arbetar för Hapaxant, men är inte intresserad av att ha beväpnade individer rännande i området just nu. Rollpersonerna avväpnas och befrias från all annan värdefull utrustning, och dumpas en bit från hans högkvarter. Efter det att de har fått en sista omgång, blivit utskrattade samt varnade att inte blanda sig i saker som inte angår dem.

Ganska snart blir gruppen upplockad av en av Hapaxants patruller, blir under vapenhot förd till hennes högkvarter och där utsatt för ändå fler förhör. Till slut blir de utslängda någonstans i vildmarken, och befriade från så gott som allt det som Gimps män inte redan har lagt beslag på. Efter det att de har fått en sista omgång, hånats och varnats för att inte lägga sina näsor i blöt, förstås.

Efter att sålunda ha blivit ordentligt introducerade för de båda kombattanterna är rollpersonerna antingen bara intresserade av att ge sig iväg från platsen och låta de båda skjuta brallan av varandra, eller tillräckligt sura för att vilja ge igen.

Förutsatt att de väljer det senare och stannar kvar/försöker få tag på ny utrustning, blir de kontaktade på nytt. Den här gången av en person som kallar sig Gnomon Balanopostit, en representant för de som försöker leva i området. Stadsborna (visst, stad är kanske för mycket sagt, befäst by är närmare sanningen) vågar själva inte ge sig i kast med varken Gimp eller Hapaxant, men de skulle gärna vilja bli av med bägge. De har diverse intressant utrustning i sin ”stad”, av vilket rollpersonerna skulle kunna använda en del, reparera somligt, skratta sig fördärvade åt annat. Men där finns även stadsbornas stora stolta hemlighet — en uråldrig pansarbil, ett gammalt flygplan och en minihelikopter. Inget av fordonen fungerar, och vad rollpersonerna än försöker med kommer de inte att kunna få helikoptern i flygdugligt skick (rotorn seglar iväg på egen hand i det ögonblick motorn har gått igång — efter två-tre dagars arbete), och flygplanet kommer bara att kunna göra en enda rekognoceringstur, under vilken den kommer att få hjulen bortskjutna, inga andra skador uppstår, men utan landningsställ kommer landningen att lämna något litet att önska...

Olika riktningar det här äventyret kan ta är:

a) spaning mot den ena eller andra gruppen, eventuell infiltration och sabotage,

b) organiserande av de motvilliga stadsborna i någon sorts milis (detta kommer att rapporteras till både Hapaxant och Gimp),

c) en regelrätt attack mot någon av grupperna,

d) sabotage mot oljekällan och raffinaderiet,

e) individuell ”plockning” av de rätt så amatörmässiga motståndarna när de försöker inta staden (efter det att rollpersonerna har befäst den, försåtminerat runt om, och har gjort i ordning olika bakhållsmöjligheter inne i staden, till exempel).

Själva staden kan vara ett mellanting mellan Bartertown i tredje Mad Max-filmen, inklämd och skyddad mellan några klippor, och det befästa lägret runt oljekällan i den andra filmen, alternativt kan den vara en typisk landsortshåla ute på en slätt, med två korsande huvudgator, några gränder, och försedd med en palissad av gamla bilvrak.

GIMPS STYRKOR

Gimp har omkring 50 man till sitt förfogande och tillgång till ett flertal lätta fordon, cirka 15-20 stycken bilar och cirka 15 motorcyklar. Det finns i princip hur mycket bränsle som helst till dessa, men Gimp-sidan lider katastrofal brist på vapen. Bland det tyngre i deras arsenal är faktiskt det som de plockade av rollpersonerna!

HAPAXANTS STYRKOR

Gimps konkurrent om makten har färre man, bara 30 stycken, enbart sex bilar och mycket lite bränsle. Den mesta spaningen sker därför till häst. Å andra sidan har de så gott som det mesta av regionens samlade vapenresurser; en mängd automatvapen, en granatkastare, och en lätt luftvärnskanon monterad längst fram inne i ett långtradarsläp. Slagtrucken är Hapaxants främsta vapen mot Gimps många fordon, en veritabel fästning, bepansrad, tungt beväpnad, men lider brist på bränsle.

SPANINGSRESULTAT

Om rollpersonerna ägnar tid åt att spana mot krigsherren och -damen kommer de att kunna få veta vad respektive sida lider brist på/har gott om. Gimp har skickligt lyckats maskera sin brist på vapen för Hapaxant, men han vet hur lite bränsle hon har.



6. BERLIN BREAKOUT

Henrik Strandberg

Då de sista barriärerna mellan Öst– och Västtyskland försvann i slutet av 2050-talet innebar det att Berlin paradoxalt nog blev en delad stad igen — denna gång inte av politiska skäl, utan av sociala. De mer välbeställda f. d. östtyskarna kunde nu flytta över till Västberlin, som gått i bräschen för 2000-talets nya arkitektur. Elstängslen och taggtråden stod fortfarande kvar runt staden som reliker efter en nu förträngd tid, och då staden inte kunde växa på bredden fick man expandera på höjden. Västberlin med sina 38 miljoner invånare, glittrande neonljus, glänsande megakomplex, surrande luftbanor och larmande affärsgator kom vid återföreningen av Tyskland att locka miljoner f. d. östtyskar till sig — de som hade råd att betala.

I skarp kontrast till allt detta stod Östberlin, som trots decennier av samarbete med väst låg mer än 20 år efter i utvecklingen. På bara några år blev 1990-talets enorma betongbostadskomplex hela Europas stora ghetto. Mutanter, fattiga, missbrukare, brottslingar — alla drogs de till Östberlin, där de övergivna megabostadskomplexen gav tak över huvudet åt alla de som stötts bort från civilisationen.

År 2065 byggdes muren upp igen för att skydda väst mot 'slummen'. Västberlin blev återigen en isolerad oas i en totalt förslummad del av Tyskland.

En dag ser spelarnas rollpersoner på holovisionen att en tidigare bekant till dem blivit fängslad av östberlinska metropoliser och dömd till döden. Den bekante är en av spelarnas tidigare rollpersoner, som trotts vara död men med hjälp av cybernetik överlevt (SL kan ta någon av spelarnas f. d. favoritrollpersoner som dött i ett tidigare äventyr). Att vara dödsdömd i ett av de våldsammaste och mest ociviliserade områdena i hela västvärlden är ingen avundsvärd situation, och det finns mycket i nyhetssändningen som pekar på att den f. d. rollpersonen blivit oskyldigt dömd. (Eftersom både spelledaren och spelarna 'känner' personen i fråga borde det inte vara alltför svårt att hitta på något brott som helt strider mot hans karaktär.)

Om rollpersonerna beger sig till Berlin och börjar gräva lite i ärendet finner de också att det är mycket som inte står rätt till. Det finns inga rättegångsprotokoll eller häktningsorder, metropolisen vägrar vara till någon som helst hjälp, o. s. v. Rollpersonerna kan antingen välja att frita sin kamrat eller att finna den riktige brottslingen, som är en högt uppsatt person inom Östberlins Metropolisstyrelse. Den dömde har helt enkelt fått veta för mycket om den korrumperade och hatade polischefens skumma verksamhet, och för polischefen räckte det med ett ord för att få den dömde fälld och dömd till döden för något riktigt hemskt brott.

Fienderna i detta äventyr är många; i första hand Östberlins naturliga invånare — om rollpersonerna tycker att städerna varit farliga tidigare kommer de att framstå som rena dagisen jämfört med Östberlin. Till detta kommer polischefens egna underhuggare — ett litet men välbeväpnat garde av elitpoliser som kan döda utan att någon kan eller vågar protestera. Om spelarna dessutom bestämmer sig för att frita sin kamrat ur fängelset så kommer de att få ytterligare användning för sina vapen.

Ett annat litet problem är Muren, som gör det till ett helt äventyr att bara ta sig mellan Väst– och Östberlin. Gränsövergångarna bevakas av polischefens vakter, och rollpersonerna kan räkna med att behöva ta någon annan väg.

7. RYSK ROULETTE, ELLER, VINNA ELLER FÖRSVINNA

Henrik Strandberg

En dag upptäcker en av rollpersonerna att han blivit synsk. Genom någon märklig mental mutation har han fått förmågan kunna se in i den allra närmaste framtiden (kring 30 sekunder) och kan urskilja något som han koncentrerar sig på.

Det tar troligtvis inte många dagar innan han kommer underfund med att denna förmåga är hyfsat användbar i hasardspel. Det tar inte heller många dagar innan rollpersonen är portförbjuden på alla stadens spelhålor och har ett koppel av rånare och hantlangare till de nu betydligt fattigare kasinoägarna efter sig.

Ännu några dagar senare kontaktas de av en man — eller får på annat sätt kontakt med mannen — som presenterar sig som Sergej Leonidov. Han inleder konversationen med något i stil med: "Jag har hört att Ni är en mycket... eh, tursam person, herr X". Därefter berättar han att han är ett slags talangscout för CasiNova, en stad uppbygd av och för riktiga Spelare. Han vill att rollpersonen och hans kamrater följer med honom dit för att utmana de allra bästa.

Om rollpersonerna nappar på erbjudandet (om de inte gör det blir det inget äventyr) så följer Sergej med dem till CasiNova och introducerar dem i de högre kretsarna. Staden består av ett enda ENORMT megakomplex med spelautomater, roulettebord, galoppbanor, kortspelsbord, toto-automater, arkadspel, o. s. v. precis överallt. Ett slags multinationellt Las Vegas. Hundratusentals spelintresserade från hela världen finns ständigt här för att försöka vinna pengar. En handfull lyckas...

Ett annat makabert inslag i spel-

staden är något som kallas 'Den ryska rouletten'. De som sett filmen 'The Running Man' förstår ganska bra vad det är för något; strid på liv och död inför publik. 'Spelaren' skall på en arena övervinna en massa livsfarliga hinder. CasiNovas variant skiljer sig ganska lite från ett helt vanligt gladiatorspel, men om en 'spelare' 'vinner', så måste han avsluta det hela med att spela rysk roulette för att få gå av arenan. Vinna eller försvinna... bokstavligen talat!

Det är dock inte därför som spelarna är i CasiNova, utan för att spela mer traditionella hasardspel. I början går det givetvis mycket bra för dem, och efter någon vecka går alla omkring och pratar om den skicklige nykomlingen. Till slut griper ledningen in och arrangerar ett slags 'mästarmöte' inför storpublik, och i det mest kritiska skedet i hela partiet försvinner rollpersonens synska förmåga lika raskt som den kom. Hur det går till får SL avgöra, men helt plötsligt står rollpersonen inför valet att antingen betala en miljon Euro-Dollar (som han inte har), eller ställa upp i den ryska rouletten. En normalt funtad spelare vägrar givetvis, men hinner inte protestera särskilt mycket förrän ett gäng stora vakter släpat iväg honom till ett rum där han kan förbereda sig några dagar.

Det är nu som själva äventyret börjar, och spelgruppens mål är helt enkelt att klara sig ur allt detta på något sätt. Antingen kan de försöka skrapa ihop pengarna, försöka fly från CasiNova (det skall vara den svåraste utvägen) eller helt enkelt ställa upp i Rouletten. En liten komplikation är att rollpersonerna är avväpnade; inga vapen är tillåtna i CasiNova. Först när (om) de ställer upp i Rouletten får de tillbaka sina vapen.

Detta äventyr skiljer sig lite grann från de traditionella där storyn går ut på att rollpersonerna skall leta reda på någon eller något; här gäller det att överleva!

Även om den synske rollpersonen har enorma fördelar (han kan ju se vilket nummer roulettekulan hamnar på, hur stark pokermotståndarens hand är, vilket kort som kommer upp i black jack, o. s. v.) bör du se till att han inte vinner tio miljarder på en gång — det är osannolikt att någon skulle vilja spela om så stora summor. En annan lösning är ju att den synska förmågan inte alltid fungerar perfekt — 50–75% chans är rimligt.

8. AVHOPPAREN

Anders Blixt

Isfa är en synnerligen obehaglig planet. Atmosfären är tät och frätande; det är helt omöjligt att vistats i den utan rymddräkt, och även en sådan fräts sönder efter 1T+6 timmar. Men här finns intelligent liv. Isfanerna är stora, insektsliknande varelser vilka lever i ett organiserat samhälle.

Egentligen borde det inte finnas något av intresse för vare sig Imperiet eller Rebellalliansen här. Men Isfa rymmer stora fyndigheter av dikortit, ett mycket dyrbart mineral. Båda sidor försöker därför påverka isfanerna att välja sida i den pågående konflikten. Imperiet har till och med gått så långt att man har byggt en ambassadanläggning på planetytan. Det rör sig om en kupol av glasit, vilket är tillräckligt härdigt för att stå emot den vidriga atmosfärens korrosion. Härifrån försöker kejsarens ambassadör övertyga isfanernas ledare om det rätta i Imperiets sak.

Förutom detta sänder Imperiet ut hemliga expeditioner till Isfas yta för att bryta dikortit. Detta är strängeligen förbjudet av isfanerna som anser sin värld vara neutral. Skulle detta komma till deras kännedom skulle de reagera kraftfullt och kanske rent av välja sida.

Nu har det nått Rebellalliansens öron att andremannen i ambassaden på Isfa, viceambassadör Endre Sabo, är beredd att hoppa av och byta sida. Han har fått ut ett meddelande via ett handelssskepp som mellanlandade på planeten för några månader sedan.

INTRIGENS TVÅ SIDOR

Detta äventyr kan spelas på två sätt: dels kan Endre Sabos avhopp vara genuint och dels kan det vara en fälla för att fånga ett antal rebellsoldater i en för upproret pinsam situation på en neutral värld.

Sann avhoppare

Viceambassadör Sabo är genuint besviken på Imperiet och dess politik. Han såg ursprungligen Palpatine som en hjälte vilken försökte rensa i upp det kaosträsk som den gamla republiken utgjorde. Men nu har Palpatine avslöjat sin sanna natur och Sabo har fått nog. Med hjälp av några halvskumma handelsmän smugglade han ut ett meddelande och nu väntar han...

Falsk avhoppare

Viceambassadör Sabo är chef för Imperiets underrättelsetjänst på Isfa och han har kläckt en ondskefull plan. Om man kan få rebellerna att framstå som kidnappare kan man kanske locka över isfanerna på kejsarens sida. För att göra situationen lockande för rebellerna beslöt han att använda sig själv som lockbete. Med hjälp av några halvskumma handelsmän smugglade han ut ett meddelande och nu väntar han...

AMBASSADEN

För att kunna spela äventyret måste du göra en skiss över ambassadbyggnaden. Dess hölje är en kupol av genomskinlig glasit, 200 meter i dimeter och 30 meter hög. Materialet är bra ur två aspekter: dels motstår det den avskyvärda atmosfären och dels släpper det igenom ljus. Under denna kupol har man uppfört ett antal vanliga byggnader, däribland bostadskomplex, administrationsbyggnader och lager.

Här bor kanske 100 personer, varav en hel del är tekniker som underhåller anläggningen. Här finns också en halvpluton om ca 20 stormsoldater, vars uppgift är att

skydda ambassaden mot yttre och inre hot.

Rymdskepp som anländer hit landar precis utanför kupolen, på en öppen yta. Tuber ansluts sedan mellan skeppets och kupolens luftslussar, så att personer och varor kan överföras med minsta möjliga problem.

SPELARNAS SVÅRIGHETER

Spelarna står inför en serie svåra problem som de måste lösa på ett eller annat sätt.

1. Att ta sig in
Det gäller att ha ett ärende till planeten så att man blir mottagen och insläppt på ambassaden. Till exempel skulle spelarna kunna utge sig för att vara handelsmän eller kurirer. Ambassaden är inte en plats som tar emot gäster som bara ”råkar ha vägarna förbi”; dess resurser och syfte är alltför begränsade för detta.

2. Att finna Sabo
Oavsett om Sabos avhopp är falskt eller äkta så är han mån om att vara tillgänglig. Däremot vet inte Sabo vilka som ska komma och hämta honom, så det är upp till spelarna att ta initiativet för att finna honom.

Endre Sabo bor i ett av de finare husen på området och arbetar på samma plats som ambassadören. Ambassadör Ingres ansvarar för kontakterna med isfanerna och sköter det diplomatiska arbetet, medan viceambassadören ansvarar för ambassadens inre verksamhet. Han är i praktiken chef över de civilister som arbetar här. Stormtrupperna, under befäl av löjtnant Joer, är dock underställda Ingres och över dem har Sabo inget officiellt inflytande. Om Sabo är chef för underrättelseverksamheten arbetar han dock i nära samarbete med Joer.

3. Att ta sig ut
Detta ter sig mycket olika, beroende på om Sabo spelar falskt eller inte. Om Sabo är hederlig gäller det främst att få honom ut till rymdskeppet utan att bli upptäckt i de kontroller som finns vid luftslussarna. Man kan till exempel maskera honom eller gömma honom i något. Det är inte möjligt att muta sig förbi kontrollerna. Amabassadens personal är mycket lojal och plikttrogen.

Om Sabo spelar falskt kommer situationen att utvecklas på ett mycket annorlunda sätt. Först kommer Sabo att slå följe med rollpersonerna, men efter en stund kommer han att försöka smita, samtidigt som basens stormtrupper försöker överrumpla rollpersonerna och gripa dem. Här kommer en vildsint eldstrid att utspela sig. Det gäller sedan för rollpersonerna att fly och ta sig ut innan de överväldigas av fiendens större antal.

SLUTKOMMENTAR

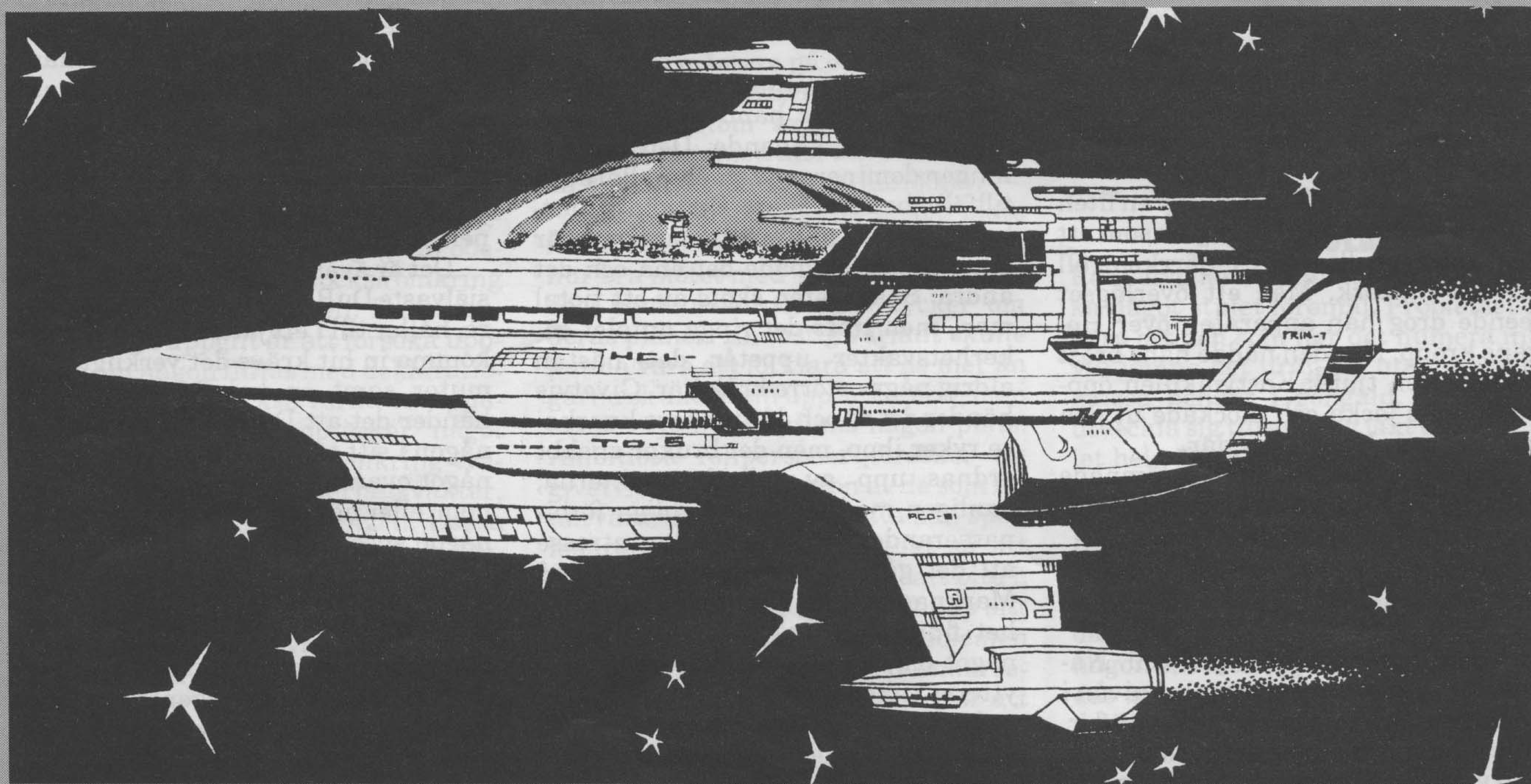
Detta äventyr kan sluta på tre sätt. Här får du lite idéer om hur man avslutar det beroende på hur väl spelarnas rollpersoner har lyckats.

Rollpersonerna undkommer med Sabo
Detta är ett stort kap för rebellerna, oavsett om Sabo var hederlig eller inte. En hederlig Sabo kommer att berätta om Imperiets illegala verksamhet på planeten och det kommer att vidarebefordras till isfanerna, vilka då bryter alla förbindelser med Imperiet och istället börjar lyssna på rebellerna.

Om Sabo spelar falskt kommer det att vara en stor framgång att ha kidnappat en kejserlig underrättelsechef. Han kommer att bli krigsfånge och förhöras om vad han vet. Detta berör dock inte rollpersonerna.

Rollpersonerna undkommer utan Sabo
”Tja, ibland lyckas inte planerna, men det är krigets hårda verklighet, och ni kan vara glada över att ha undkommit levande.” Er chef ler uppmuntrande samtidigt som ni lämnar orderrummet.

Rollpersonerna åker fast
För det första kommer de att visas upp för isfanerna som slemma brottslingar och användas i Imperiets propaganda. Isfanerna tror på Imperiet — historien är ju sann — och börjar sälja dikortit till kejsarens fabriker, ett svårt bakslag för Rebellalliansen.
Sedan döms de till tjugo års straffarbete på en kejserlig fångplanet. Och vilket äventyr flykten därifrån skulle kunna bli! — men det har vi inte plats för här.





SEX, DRUGS'N'HI TECH GUNS

En studie av den svarta marknaden inifrån av Johan B. Sjölander

Den måste ha täckt minst en kvadratkilometer. Små eldar och fotogenlampor var det enda som lyste upp mörkret. Stanken av djurspillning och avfall från kloakerna nedanför var så tjock att man kunde ta på den. Tystnaden var förbluffande med tanke på de väldiga mängder människor som måste ha trängts därinne. Några gick omkring och tittade på de varor som bjöds ut, andra hade redan bestämt sig och satt nu tysta och diskuterade priset med försäljaren ifråga.

"Hallå mister, *qu'est-ce que tu fous là bas, espèce de petit connard?*"

"Va?" Hogan snurrade förvånat runt. En man kom emot honom. Han var klädd i en minst sagt prålig röd kostym, och Hogan kunde se sitt förvånade ansikte spegla sig i hans solglasögon.

"Haja'ru inte normalt tugg? OK, jag ta're en gång till, långsamt, så att tillåme en *teigne* som du hänger me. Tro'ru du kan trampa in här som värsta jävla akbarn, va? Vi har vissa regler här, va, å ingen ful windröschen som du ska komma å tro han é nån jallis eller så å bara strunta i alltihop. Du kunde ju va en shaken för allt va ja vet, så nu ere bäst du hålle're lugn."

"Hej, ta det lite lugnt, va." Hogan sträckte upp armarna som för att värja sig från ett anfall. "Jag menade inte att bryta några regler."

Mannen i kostymen tog upp en liten apparat ur fickan. Den såg ut som ett mellanting mellan en TV-fjärrkontroll och en hårtork. Med ett överlägset leende drog han apparaten över Hogans kropp. När den nådde hans bröst började den tjuta. Kostymkillen öppnade hans jacka och plockade ut den makrov som Hogan bar där.

"Så där, *pote*", sa han och lämnade tillbaka vapnet utan magasin, "välkommen till Marknaden."

PLATSEN

Var den ligger spelar ingen roll. Någonstans långt nere nära marknivån i någon av världens mångmiljonstäder. Alla städer har sin egen marknad. De kan variera till utseendet, men i grund och botten är den ändå densamma överallt. Det är en plats där allt kan köpas och allt kan säljas. Det är platsen där man håller auktion på alla dina hemligaste perversioner. Vad du än letar efter finns det på Marknaden. Och då överdriver jag inte...

HUR DEN SER UT

För länge sedan var Marknaden en fabrik. Vad som tillverkades där är sedan länge glömt av allt och alla. De enda minnena från den tiden som finns kvar är några stora metallkar som de bofasta använder som bostäder.

Marknaden består av tre våningar. Den översta är den som man kommer in till först. Det är ett mer eller mindre öppet område på någon kvadratkilometer eller så. Några få väggar finns till viss del kvar och används av försäljarna till att ställa upp sina stånd mot.

I likhet med resten av marknaden finns det ingen el här. Några få försäljare har med sig batteridrivna ljuskällor men de flesta använder primitivare apparaturer för att få ljus och värme. En del har fotogenlampor, andra samlar helt enkelt ihop högar med avfall som de eldar.

På översta våningen säljs alla de lättare grejorna: handvapen, droger, stöldgods och liknande. Den här våningen domineras av småhandlare och tillfällighetsförsäljare. Ett tiotal smarthuven har slagit upp små tavernor där man kan ta sig både det ena och det andra. Säkerheten sköts av ett tiotal man, men trots det ringa antalet säkerhetsvakter uppstår det nästan aldrig några större bråk här. Givetvis händer det då och då att några knarkare ryker ihop, men det brukar snabbt ordnas upp av säkerhetsvakterna, vanligen med hjälp av vanliga förbipasserande. Det ligger i allas intresse att det går någorlunda lugnt till på Marknaden. Lite ficktjuveri i all stillhet finns det dock ingen som säger något om, så alla besökare bör vara ytterst vaksamma.

Ner till andra våningen kommer man genom någon av ett tiotal trappor/stegar som leder dit. På andra våningen finns mer av det man hittar på övervåningen, och till det yttre ser det ut ungefär som där, förutom att det finns betydligt fler intakta väggar. Säkerheten på andra våningen är betydligt bättre än på första då värdet på det som säljs på den här våningen i regel är något högre, men framförallt på grund av att man här hittar de lite större och mer etablerade försäljarna, med egna säkerhetsstyrkor.

Att försöka ta sig ner till det tredje planet är inte så lätt. Det krävs att man antingen ser ovanligt välbeställd ut eller att man visar sig vara det genom dryga mutor till vakterna. Varje nedgång (det finns åtta stycken) bevakas av två vakter med AK-47:or.

Tredje våningen ligger egentligen under markytan. Det finns flera utgångar till de gamla tunnelbanesystemen härifrån. De flesta är ordentligt tillbommade men tre stycken hålls fortfarande öppna. Dessa vaktas av fem till åtta man beroende på tidpunkt. Man kan också ta sig upp från kloakerna direkt till andra våningen, något som det inte helt sällan händer att någon gör.

På det här planet handlas det med de riktigt heta varorna: de senaste biokemiska stridsmedlen, de hetaste nya dataprogrammen, de tyngsta vapnen, allt. Har du pengar kan du bokstavligen få vad som helst här. Men det gäller att du verkligen har mycket pengar.

Det är även på tredje våningen som självaste DuBoir, Marknadens härskare, håller till i ett jättelikt tält. För att komma in hit krävs det verkligt stora mutor samt en hel del tur. Ibland händer det att DuBoir själv bjuder in någon i sitt tält. Detta kan hända när något ovanligt stort köp har gått igenom, eller när han vill be en person om någon speciell tjänst.

ORGANISATIONEN

Marknaden styrs av en viss Leonardo DuBoir. Vem DuBoir egentligen är, är en väl bevarad hemlighet som endast hans närmaste känner till. Till utseendet är han en ytterst kort (endast 130

cm i strumplästen) gentleman som vanligtvis går omkring i en mörkblå frack och skjorta med krås. Hans grå och lurviga hår står för det mesta som två horn på huvudet. Oskiljaktig från DuBoir är också hans stumme jätte till livvakt, Ox. Ox är en enormt stark man som en gång sågs slå till en attentatsman så hårt att mannen flög femton meter och landade i en sopcontainer. Det sägs också att Ox en gång fick inte mindre än tolv kaliber 38-skott i sig men fortfarande varit vid tillräckligt god vigör för att ta hand om de som hade skjutit på honom på ett ytterst blodigt sätt.

Under sig har DuBoir åtta direktörer som har hand om olika delar av Marknadens skötsel: en sköter säkerheten, en polisen, en kontakter med olika företag, en interna problem, och så vidare. Under dessa finns det så kallade fotfolket; säkerhetsvakterna i själva Marknaden, spioner i olika företag och hos polisen, småbrottslingar som samlar information till DuBoir, et cetera.

De flesta av DuBoirs mannar är väldigt nöjda med anställningen. För de flesta är det det absolut bästa jobb de skulle kunna tänka sig att få, men det finns givetvis undantag.

För att få sälja sina varor på Marknaden krävs att man betalar mellan tio och två procent (beroende på omsättningen) av vad man tjänar till DuBoir. Trots att det myglas något fruktansvärt med detta och trots att en hel del av pengarna försvinner i inkasserarnas fickor blir det ändå en oerhörd mängd pengar kvar till DuBoir. En stor del av dessa går till mutor, och löner till anställda, men trots detta blir det en ansenlig summa kvar till DuBoirs privata förmögenhet. Man kan utan tveka säga att DuBoir är en av stadens rikaste män om man undantar vissa av de allra mäktigaste företagspamparna.

SÄKERHET

Sammanlagt finns det ungefär hundra säkerhetsvakter anställda av DuBoir beväpnade med antingen AK47:or eller pistoler. Några få på tredje våningen har även k-pistar. Ett tjugotal obeväpnade spanare driver också omkring på de två översta planen. Deras huvudsakliga uppgift är att försöka upptäcka om någon fifflar med deklarationen, men de kan också varna beväpnade vakter om de upptäcker något skumt. Dessutom finns omkring tvåhundra "privata" säkerhetsvakter, mestadels på andra våningen. Dessa är inte lika bra beväpnade som DuBoirs män, det får de inte vara, och de har väldiga samarbetsproblem.

Antalet säkerhetsvakter är ganska litet med tanke på Marknadens yta, men DuBoir grundar sin politik på söndra och härskataktiken. Han underblåser köpmännens inbördes konkurrens så mycket att de inte skulle kunna samarbeta mot honom, för det är i sådana lägen alltid några som kommer att stödja DuBoir av det enkla skälet att det skulle löna sig bättre. Han försöker dock se till att konkurrensen inte är så stor att det blir omöjligt för dem att ena sig mot till exempel ett yttre hot. Det enda som skulle kunna hota Marknaden är om något företag eller Metropolisen skulle få för sig att ge sig på dem. Detta förhindrar dock DuBoir genom rikliga mutor till lämpliga personer.

VAD MAN KAN KÖPA

På Marknaden finns mer eller mindre allt till salu. Allt som finns i prislistan i reglerna kan köpas här för mellan 0,5-4 gånger priset. Det exakta priset beror på hur mycket pengar rollpersonen ifråga har och på om spelledaren tycker att rollpersonen skall få tillgång till föremålet. Kom ihåg att ingen någonsin har hört talas om saker som garanti och ångervecka här nere. Om man har köpt något har man köpt det, även om det så skulle falla sönder tre minuter efter det att varan har betalats. Vill man sälja tillbaka någonting kan man räkna med att få mellan 0,1-0,5 gånger priset i prislistan, beroende på i vilket skick föremålet befinner sig.

KARRIÄRSUGNA ROLLPERSONER

Om någon rollperson vill slå upp ett eget stånd på Marknaden måste han först komma i kontakt med direktören för det första planet (om man antar att det är där han vill slå sig ner).

Direktören för första planet är en japanska vid namn Takosho Hana. Hon har håret i en svartröd tuppkam och går omkring i svart läder. Hon har även ett par infällbara stålklor i svart metall som hon mer än gärna visar. Hon är en mästare på ett antal stridskonster och en ytterst farlig motståndare. Dessutom är hon en mycket kapabel administratör och ekonom och en diaboliskt skicklig förhandlare.

Om rollpersonerna får någon plats får spelledaren avgöra beroende på hur bra mötet med Takosho rollspelades, samt vad han själv tycker om deras planer. En lustig variant skulle kunna vara att förklara att de mer än gärna skulle få slå upp sitt stånd, men att det tyvärr inte finns någon plats. Ambitiösa rollpersoner försöker nu givetvis driva bort någon av de som för närvarande har plats. Detta kan spelledaren försvåra med lätthet så att rollpersonerna får en hel del att bita i.

Även när de har lyckats få upp sitt stånd innebär inte detta att problemen är över, snarare tvärtom. Konkurrerande försäljare gör sitt bästa för att göra livet surt för dem, dumma människor kommer och bråkar därför att rollpersonerna har råkat sälja smycken som har tillhört personens hädangångna farmor, och så vidare. Om de är riktigt duktiga kanske de ådrar sig DuBoirs intresse, och då vet man ju aldrig vad som kan hända.

ANDRA ÄVENTYR

Det finns en hel del äventyr som kan uppstå runt och i själva Marknaden. Tavernorna är utmärkta ställen att ragga jobb på, särskilt om man lyckas ta sig ner till tredje nivån där alla de rika gangsterbossarna dinerar. Några idéer som spelledaren själv kan spinna vidare på följer här:

1. KIDNAPPNING

Rollpersonerna blir lejda för att kidnappa Leonardo DuBoir. Detta kan bli synnerligen svårt och kräver en hel del förberedelser. Först måste de komma på något sätt att smuggla in vapen på tredje nivån (DuBoir lämnar så gott som aldrig denna) och sedan måste de försöka komma ut när de väl har lyckats med sitt uppdrag. Om de överhuvudtaget lyckas klara av Ox, vill säga. En lite lustigare variant är om spelarna själva kommer på den briljanta idén att kidnappa honom för att sedan kräva hans direktörer på en rundlig lösensumma.

En lite lättare variant på samma tema är om de istället skall ge sig på någon av DuBoirs direktörer.

2. LIVVAKTER

En köpman på Marknaden lejer rollpersonerna som livvakter. Han kan till exempel vara utsatt för mordhot. Köpmannen ifråga kan gärna ha en liten son eller dotter som skurkarna kan kidnappa.

3. POLISER

En känd brottsling (som mördade någon närstående till rollpersonerna?) gömmer sig på Marknaden. Få ut honom. Levande. Här får man dras med polishatande tjuvar och mutade överordnade. Om man är riktigt säker kanske man till och med gör inbrott hos DuBoir för att få tag på hans listor över mutade poliser.

4. STÖLD

Rollpersonerna skall försöka ta tillbaka något stulet föremål. Problemet är bara att den som har det numera inte vill lämna det ifrån sig utan att få en massa pengar i gengäld. Detta kan utveckla sig till en lång jakt då föremålet hela tiden säljs vidare.

5. SÄKERHETSVAKTER

Rollpersonerna får anställning som säkerhetsvakter i Marknaden. En sak som kan hända är, förutom en del standardmässiga aktionsekvenser, att någon blir kidnappad i syfte att användas som påtryckningsmedel. En hel del annan utpressning i samma syfte kan ju också förekomma.

PBM

DOMINATION

Kämpa för världsherraväldet och bli den mäktigaste på planeten Rakuban genom handel, krig, diplomati och utveckling. Bli först att pröva Domination PBM. Ingen avgift, endast porto och kuvert. Skicka ett frankerat kuvert till Olle Sundblad, Sandstensvägen 2, 141 39 Huddinge.

RHUBARB

En PBM-kampanj i fantasymiljö. Du blir härskare i ett litet rike där mord, svek, ondska, handel, slag, strider, sjöfart, planer och krig är dagliga företeelser. Tidningen Maktens skrik och Trollspel NEWS är andra inslag. KRAV: Skicka med svarsporto. Mattias Axelsson, Tulpanvägen 16, 135 54 Tyresö.

FURSTAR SÖKES TILL MITT KONFLIKTSPEL

Minimiålder 11 år. Skriv nu! Brev med svarsporto besvaras. Andreas Lytter, Prästgatan 1 A, 742 00 Östhammar.

PBM-SPELARE SÖKES

Hallå alla spelsugna personer som är sorgligt oerfarna och utan regelkunskaper! Skriv till mig så får ni vara med på ett parti Diplomacy. Alla brev som innehåller ett frankerat svarskuvert får garanterat svar, men antalet spelare är begränsat till sju, så skriv nu till Michael A Z Johansson, Bäckgårdsvägen 33 II, 143 00 Vårby.

SKULLE VARA KUL ATT TESTA

något PBM. Tidigare erfarenhet finns av både svenska och amerikanska rollspel, om det kan vara till någon nytta. Carl Westman, Byås, 314 00 Hyltebruk, 0345-130 27.

15-ÅRIG KILLE SÖKER PBM-SYSTEM

Intresserad av det mesta. Urban Johansson, Ågatan 3 C. 543 00 Tibro.

ALLMÄNT

GUPPYKLUBBEN

söker stimulerande kontakt för utbyte av material, t ex äventyr. Vi matar fiskar och rensar akvarium, men spelar också rollspel, t ex CH, SKR, EDD och nya MT. Joakim Lang, Ryttarvägen 20, 186 51 Vallentuna, 0762, 786 43.

EUREKA!

Vår förening söker medlemmar och kontakt med andra föreningar i och runt Mälarområdet för utbyte av äventyr, idéer och dylikt. Medlemstidning. Vi spelar bland annat EDD/GDD, SRR, MT2, CoC och D&D. Olof Liliengren, Tingstugatan 26, 645 34 Strängnäs, 0152-103 06. OBS! Bifoga svarsporto!

CURIA NOBILIUM

är en rollspelsförening med högsta säte i Borås, som söker medlemmar över hela landet. c/o Andreas Carlsson, Mellomgårdsgatan 125, 502 49 Borås, 033-15 86 49.

ÄRADE MT-VÄNNER

Vi är intresserade av MT- och MT2-äventyr. Daniel och Stefan, Spireavägen 16, 703 75 Örebro.

GÖTEBORG

MEDSPELARE SÖKES

i närheten av Kungsbacka för seriöst spelande av EDD, MERP, Western, Samurai, med mera. Jag är 14 år och har spelat i 4 år. Hubbe 0300-120 85.

SKÅNE

THE EVIL POWERS OF LUND

är två pågar på 13 år som söker erfarna spelare och SL i Lund. Vi spelar allt möjligt och lite till. Adam Ledwon 13 91 89 eller Stefan Lynggaard 11 45 59.

STOCKHOLM

MENTAL HÄRDSMÄLTA

söker medlemmar. Vi spelar allt var som helst, hur som helst, när som helst, med vem som helst (även muterade skorstenar). Gustav Grundin, Berggatan 16, 112 23 Stockholm. För snabbt svar, skicka med svarskuvert.

GALNA GAMEN

söker medlemmar i södra Stockholm till regelbundna spelmöten. Minimiålder 12 år (snittåldern är 14). Vi spelar allt våra kloförsedda händer griper tag i. Ring Joel på tel 08-97 53 57.

ROLLSPELARE, SE HIT!

Jag söker medspelare (minst 11 år gamla, jag är 14) till MT och SKR. Niklas Ängelid, Krogtäppan 210, 136 53 Haninge, 0750-293 56.

VICOTNIS VANARTIGA VÄNNER

spelar GDD och nya MT och söker medspelare (även tjejer), fanzine och prylar. Klubbtidning. Skriv till Jens Thulin, Djupdalsvägen 31, 161 40 Bromma, eller ring till Tobias 08-11 67 36 (mellan 17 och 18).

SPELARE SÖKES

Fyra spelare söker seriösa spelare i Nacka och i Stockholm, ålder 13-15 år. Vi spelar GDD, IDD, SDD och SRR. Roger Wiman-Moddée, Gamla Värmdövägen 6, 131 37 Nacka.

SPELARE SÖKES TILL SPUQ

Vi spelar mest GDD, MT (nya och gamla), TS, WFRP och Blood Bowl. Vi spelar även övriga svenska spel, TW2000, 2300AD, Freedom Fighters, Combat Cars, Red Storm Rising och The Hunt for Red October. SPUQ, Skogsbacken 13, 172 41 Sundbyberg.

UPPLAND

ENSTÖRINGEN SÖKER MEDSPELARE

i åldern 11 och uppåt till EDD, IDD, SDD, GDD och CH. Brevväxlar gärna och byter speltillbehör. Triangelvägen 1, 74100 Knivsta.

DE RÖDA KARLITERNA

söker erfarna spelare i åldrarna 14-18 år. Vi spelar alla svenska rollspel samt CoC, JB, TW2000 och Legends of Dobedor. Vi har planer på egen klubb och vi vill gärna ha med tjejer i spelgruppen. Jörgen Petterson 0293-119 58 eller Niklas Sevelin 0293-129 63.

VÄRMLAND

16-ÅRING SÖKER SPELARE

i Karlstadtrakten, femton år och uppåt. Kan själv erbjuda en lång och färgstark fantasykampanj som SL med eget system. Annars mest intresserad av att vara spelare i nya Mutant, CoC och dylikt. Behöver även medarbetare till egen rollspelstidning. Nils Hedstrand, Granegatan 3, 654 65 Karlstad, 054-11 76 39.

KARLSTAD

ROLLSPELSSPECIALISTEN I KARLSTAD

Leksaks Huset 15 DROTTNING GATAN

TELEFON 054-110215
DROTTNINGGATAN 15
(INGÅNG ÄVEN V.TORGGATAN)
KÖPMANNAVARUHUSET

LINKÖPING

SPELSPECIALISTEN

TRADITION

GYLLENHUSET
581 03 LINKÖPING
013-11 21 04

HOTLINE
Ring 08-611 45 32 för senaste nytt på spelfronten

OBS
ring 031-15 03 65 för senaste nytt inom Dataspel

LUND

Pocket! GAMES

SKOMAKAREG. 9. LUND

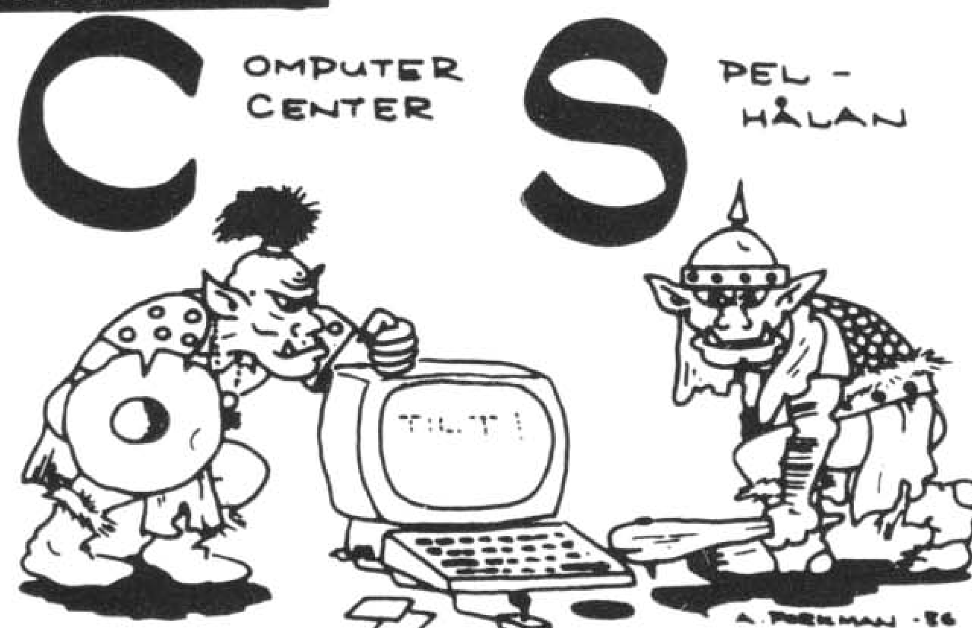
POSTORDER: SKRIV EFTER VÅR LISTA ÖVER AMERIKANSKA SPEL.

POCKET GAMES
BOX 2115
220 02 LUND

TEL 046-13 86 30
(tel.tid ons-tors 14-18. Fråga efter P.J.I)

MALMÖ

C OMPUTER CENTER S PEL-HÅLAN



Stort sortiment av:
rollspel, konfliktspel, tabletop, tärningar, dataspel, tillbehör, sydsveriges största sortiment av 15 mm tennfigurer.

Hamngatan 4 • 211 22 Malmö • 040 - 23 03 80

NORRKÖPING

JOKERN har nytt namn och adress!

HOBBY-HÖRNAN

Drottninggatan 18
Vi har även postorder.
Ring: 011-13 10 30

STOCKHOLM

SF-Bokhandeln

Specialist på Science Fiction, Fantasy & Skräck

500 titlar på svenska
1500 på engelska

Stor antikvarisk avdelning

Öppet:
Måndag - Fredag 15.00 - 19.00
Lördag 11.00 - 15.00

POSTORDER! Skriv efter katalog!

SF-Bokhandeln, Atlasgatan 8, 113 20 Stockholm (08/30 28 62)

STOCKHOLM

SPELSPECIALISTEN

TRADITION

STUREGALLERIAN
114 46 STOCKHOLM
08-611 45 35

HOTLINE
Ring 08-611 45 32 för senaste nytt på spelfronten

OBS
ring 031-15 03 65 för senaste nytt inom Dataspel

SUNDSVALL



Allt i spel och tennfigurer.
Bra priser.
Effektiv postorderhantering: alltid leverans eller besked inom 24 timmar.

Tel: 060/17 55 22
Storgatan 31
852 30 Sundsvall

Öppet:
Vardagar 12^00–17^30
Lördagar 10^00–14^00

UPPSALA

Allt till Drakar & Demoner, Mutant och Chock.

Äventyr, tärningar, figurer, etc.

Vi har även en del engelska spel. T. ex. D&D, AD&D, MERP etc.

Bästis
Vaksalagatan 9
tel 1426 20



St. Persgatan 16
tel 14 34 25

UPPSALA

HOBBYSPEL

STORT SORTIMENT - LÅGA PRISER

»Krigsspel
»Rollspel
»Fantasyspel
»Litteratur
»Tidskrifter
»Figurer
»Science-fictionspel
»Speltillbehör m.m

Butik och postorder. Du får våra aktuella prislistor mot 4:40 kr i frimärken.

HOBBYHUSET
Box 2003 Skolgatan 7 750 02 UPPSALA
018 - 11 15 90

UMEÅ

LEKBITEN

Bäst i Sta'n på SPEL

Kungsgatan 67, Umeå
Telefon 090/11 09 09

LEKBITEN

BUTIKS-GUIDEN



STJÄRNORNAS KRIG

Jag undrar hur man gör för att träna en färdighet som man inte redan är specialiserad på, eftersom det inte framgår av böckerna. Vidare undrar jag också över vilken manöverförmågan på skeppet Z-95 Headhunter är. Är det 1T eller 1T4? Och på B-vingens energisköld finns det olika uppgifter. I Tekniksektionen i Galactica står det 1T, på listan i Galactica står det 2T. På Y-vingen står det 2T+2 i skrov om man tittar i Tekniksektionen, men Prestandatabellen för rymdskepp säger att den har 4T+1. Vad är rätt? Förutom de här felen är Stjärnornas Krig toppen!

Viktor Kvant

Från början har en färdighet alltid samma TN som den egenskap den hör till. Detta betyder att varje rollperson har en viss chans att använda vilken färdighet som helst. De erfarenhetspoäng som rollpersonen får efter varje äventyr används för att förbättra färdigheterna över grundnivån på samma sätt som de 18T man fördelar när man skapar sin rollperson.

Manöverförmågan skall givetvis vara 1T, för några T4:or används inte i SKR. Någon har helt enkelt råkat slinta med fingret när tabellen skrevs in.

B-vingen har fått fel värde i boken. Det skall vara 2T för sköldarna.

Y-vingen har 4T+1 i skrov.

DJUPETS FASOR

När vi skrev äventyret Den stulna elefanten la vi märke till att skalan på kartan över Nordsal var lite väl optimistisk. Om den verkligen användes skulle det betyda att templets kupol var närmare sjuttio meter tvärs över!

Ändra skalan från 0-20-40-60 meter till 0-8-16-24 meter, så blir det lite rimligare.

EREB ALTOR

Ett litet stycke föll bort vid monteringen av sidan 7 i Spelarboken. Nedan följer den kompletta texten:

DEN MÄKTIGE MAGIKERN

Cereval, var har ni hört talas om det? I sanning en guldgruva för oss magiker... förresten, ni sprider väl inte ut det här? Jomen, i Cereval finns det gott om mäktiga föremål, inte minst genom den rikliga förekomsten av det underbara månsilvret. Tyvärr kan jag inte ge er något prov på denna förtjusande metall, för den 'dör' om man för bort den utanför landets gränser. De legendariska månalverna lär ha haft sin boning i Cereval i Erebs forntid, långt innan människorna kom dit. Jag tror knappast de har lämnat några spår efter sig, men om jag någon gång längtar efter ett riktigt äventyr skall jag nog bege mig dit och söka efter lämningar, sanna mina ord...

BARBIA

Det är flera som har hört av sig och undrat över kartor som visar Alad-Archs grotta och Fadarims gravvalv. Karta över drakens håla finns inget egentligt behov av, och karta över gravvalvet går inte att rita. Läser man beskrivningarna så förstår man varför. Data över draken själv finns inte heller med, men det är också som det skall vara — det är nämligen inte meningen att rollpersonerna skall försöka ge sig på draken. Om de börjar muttra om drakskinnsvästar och kastar lystna blickar mot drakhålan skall du bara låta draken flyga förbi och genom sin storlek och vaksamhet låta dem förstå att detta icke låter sig göras. Alad-Arch är för mycket, helt enkelt, även för den tuffaste hjälte.

Vi ber om ursäkt om redigeringen av äventyret har gjort att det ser ut som om det borde vara med kartor över dessa platser.

MUTANT

STARTUTRUSTNING

I avsnitten 2.4 och 2.7.1 i *Mutant:Regler* hänvisas till den "utrustning du har från början". Denna kategori föll tyvärr senare bort i avsnitt 4.2, 'Beskrivning av yrkena', och följer här. Du har den grundutrustning som står först, plus två ytterligare föremål (slå **två** gånger med angiven tärning). Undantag är nomader och arbetarrobotar som enbart slår angivna tärningar.

4.2.1 GATUBARN

Utrustning från start: Dolk/Kniv, knogjärn + T6: 1. Baseballträ, 2. Läderställ, 3. 1T4 doser Enduran, 4. Ficklampa, 5. Gasmask, 6. En flaska sprit.

4.2.2 KRIMINELL

Utrustning från start: Stilett, knogjärn + T8: 1. Deringer, 2. Nålpistol, 3. Motorcykelställ, 4. 1T4 doser Resistasyl, 5. Dyrksats, mekaniska lås, 6. Fasadklättringsutrustning, 7. Ficklampa, 8. S&W M31 med ljuddämpare.

4.2.3 MERC

Utrustning från start: Dolk/Kniv, Deringer med ljuddämpare, läderställ, 1T4 doser Combatin + T8: 1. S&W M31, 2. Remington hagelgevär, 3. Gaspistol, 4. Bedövningspistol, 5. 1T4 doser gift STY 20, 6. Fasadklättringsutrustning, 7. Gasmask, 8. Kommunikationsradio.

4.2.4 METROPOLIS

Utrustning från start: Batong (1H, STY 5, 1T4 skada, vikt 0,5), S&W M36, skyddsuniform (motsv. MC-ställ), kravallhjälm + T6: 1. 1T4 doser Enduran, 2. Gasmask, 3. Geigermätare, 4. Kommunikationsradio, 5. Vakthund, 6. Videokamera.

4.2.5 NOMAD

Utrustning från start: Fyra slag med T10: 1. Dolk/Kniv, 2. Långsvärd, 3. S&W M31, 4. Remington hagelgevär, 5. Bergsklättringsutrustning, 6. Fältkök, 7. Gasmask, 8. Geigermätare, 9. Kikare, 10. Vakthund.

4.2.6 REPORTER

Utrustning från start: Bandspelare, kamera, videokamera + T6: 1. Deringer, 2. 1T4 doser Enduran, 3. Bärbar datorterminal, 4. Geigermätare, 5. Installerad hemterminal, 6. Kommunikationsradio.

4.2.7 SVOT

Utrustning från start: S&W M31, gaspistol, bedövningspistol + T6: 1. Armborst Mark II, 2. Marlin gevär, 3. Kravallrustning, 4. Kevlarsköld, 5. 2T4 doser Combatin, 6. Gasmask, 7. Robotreparationsset, 8. Överlevnadstält.

4.2.8 TEKNIKER

Utrustning från start: Fickdator, verktygslåda + T6: 1. 1T4 doser Enduran, 2. Bärbar terminal, 3. Cybertech-set, 4. Geigermätare, 5. Metalldetektor, 6. Robotreparationsset.

4.2.9 ROBOTAR

ARBETARROBOT

Utrustning från start: Slå två gånger med T4: 1. Cybertech-set, 2. Robotreparationsset, 3. Fickdator, 4. Verktygslåda.

STRIDSROBOT

Utrustning från start: Colt Mk IV, kravallrustning + T4: 1. AKR k-pist, 2. Cybertech-set, 3. Ljuddämpare, 4. Robotreparationsset.

SÄKERHETSROBOT

Utrustning från start: Deringer, bandspelare +T4: 1. Bärbar datorterminal, 2. Dyrksats, datalås, 3. Kamera, 4. Kommunikationsradio.



Aiwelindirs dagbok

... och reflektioner vid betraktandet av den, en historia av Fredrik Ström

14 januari

Jag ser att det har gått sex dagar sedan jag senast skrev i min dagbok. Det kunde lika gärna ha varit sex år. Den sorglöse, hoppfulle figur som så godtroget anförtrott denna bok sina förestående planer och drömmar — vem var han? Jag känner honom inte.

Min handstil förråder mig: jag darrar. Jag har lagt extra ved på elden, och ändå fryser jag; här inne är det varmt och tryggt, och ändå kallsvettas jag som en febersjuk, och magen vänder sig på mig. Där ute faller snön. Där ute är det tyst som i graven: sakta, obönhörligt, dalar flingorna ner mot jorden, slätar ut allt, begraver allt...

Kanske om jag sluter ögonen. Om jag bara sitter här tyst och lyssnar, lyssnar till brasans stilla knastrande, till vågorna av skratt och skrän som sköljer upp mellan golvplankorna från skänkrummet en trappa ner.

Men nej — om jag sluter ögonen är allting där igen, skriken, kylan, skräcken; om jag sluter ögonen försvinner allt, människor, värme, trygghet, spårlöst ut i snön. Jag önskar att jag hade en spegel — jag måste ha tjocka ringar under ögonen.

Jag har bett till Varda idag. Jag tackade henne för att hon såg mig i min nöd, och jag tackade Nienna, för att hon fläktade min fiende med sin sköna ande. Jag bad till Mandos också. Den omutlige domaren hör varken tack eller klagan, men jag bad om frid för Ardins själ, att han inte må straffas för sitt hetsiga lynne, att han må vandra i de yttre trädgårdarna i Mandos salar, under Erus varma ljus.

Ardin — minns du hur du grät för mig vid Raurangs brusande forsar, när du trudde att du aldrig skulle få se mig i livet igen?

Och jag har talat med hans mor. Hon stod länge i dörröppningen när jag gick, men jag undrar om hon såg mig. Hon tycktes smälta in i snön, som föll då som nu, tyst och blek, suddade långsamt ut spåren av hennes trädgård.

Jag kan fortfarande inte sova. Så fort min kropp slappnar av, och jag känner hur jag sjunker i sömnen, så är den där igen, och jag vaknar med ett ryck. Jag skulle kunna måla av den synen fritt ur minnet — och jag skulle inte missa en detalj, så många gånger som jag har sett den de senaste dygnen.

Jag minns ansiktena, vart och ett av dem: lika fula och groteska alla fyra, men alla hade de sina små egenheter. Jag kan se ett av dem framför mig, plötsligt stirra in genom rutan mitt i natten, och jag vet genast vilket det är, och hur resten av odjuret ser ut. Det är märkvärdigt — när de svängde runt kröken på den slingrande bergsstigen och helt oväntat bara stod där, mitt framför oss, var de ändå nästan tio meter bort. Fyra kraftiga, storvuxna gestalter, nästan helt svarta mot snön: de svärtar sina rustningar för att inte synas i mörkret. Det enda som bröt av var de kraftiga huggbetarna, gulaktiga, större i underkäken, och de lysande röda, kalla ögonen. Det klingade i deras ringbrynjor när de stannade, och så blev det alldeles tyst.

Jag minns att jag tänkte: så det är så de ser ut. Ingen av oss hade någonsin sett orcher tidigare. Min farbror såg en en gång när han var frivillig, det var en utmärglad sate som hade varit med om att bränna ner och plundra en av gårdarna i grannbyn. De andra kom undan; de hade hästar. Min farbror svär på att en häst aldrig skulle bära en orch, men jag undrar jag. Jag var där och släckte — aldrig kan jag tro att vanliga människor gjort sig skyldiga till ett sådant illdåd. Allt var nerbränt, allt levande var slaktat, och dessutom hade de sårat denne — en av sina egna — och lämnat honom efter. Hur som helst, den orchen levde inte länge nog för att berätta.

Vi visste vad vi gav oss in på när vi lämnade det Sista Värdshuset. Ändå, när jag såg dem med egna ögon... Vad hjälper det att hyckla. Eru ser, Eru vet hur rädd jag blev, hur skräckslagen... Elewyn stod bredvid mig, och hon tappade kartan som vi stod och käbblade om, släppte den bara rakt ner och blev tyst och jag såg förstås upp och — där stod de.

Bara Ardin tycktes behålla fattningen.

Två saker förvånade mig. De var precis så groteska, så vederstyggligt vårtiga och fula, så muskulösa och skrämmande som man sade mig när jag var liten och inte ville sova. Men deras ögon — visst, de glödde röda i skymningsljuset, och man såg hatet och föraktet mot oss människor — men det var inga vilddjurs ögon. Det var intelligenta ögon, ögon som visste att de var i överläge.

Det andra var rösten. När den främste öppnade munnen — dessa vidriga betar! — och beordrade oss att lägga ner vapnen (oss, det var Ardin som naturligtvis drog blankt), när han talade, så var det inte på något vidrigt mordorskt språk utan på väströna, till och med med samma rustika rhudaurska dialekt som man talar hemma i byn. Detta skrämmande monstrum hade vuxit upp i samma land som jag.

Jag kan faktiskt inte minnas exakt vad han sade.

Jag vet inte varför min hjärna registrerar dessa petitesser, dessa totalt ovidkommande detaljer, när allting går för fort för den. Jag såg aldrig när Elewyn vände och sprang, men jag hörde hur det sjöng om bågen, och jag hörde dunsen i snön — jag tänkte aldrig, jag bara visste att hon var död. Det var hon nu inte, tack och lov. Igår fick jag veta att hon inte ens hade blivit träffad. Hon hade slängt sig ner i snön och rullat ut till vägkanten, och ner, ner hela vägen utför branten, tills hon hade stannat mot ett träd och blev liggande halvt medvetslös. Lilla Elewyn... men så är hon också född och uppvuxen i vildmarken.

Jag såg aldrig heller hur Ardin drog sitt svärd och rusade framåt. Däremot såg jag orchledarens ansikte, hur det växlade från föraktfullt lugn till stilla förvåning, hur han tog ett steg bakåt och lugnt och behärskat drog sitt bredsvärd ur skidan. Jag såg annat också, såg de snötyngda grantopparna i sluttningen till vänster, såg den jämngrå himlen, såg

diket och den snötäckta branten till höger. Mest kände jag dofterna; den frostkalla luften som bar snö och is och barrdoft ner i mina lungor.

I nästa sekund visste jag ingenting mer.

Jag är glad att jag har en minneslucka här. Jag är glad att jag slipper minnas smärtan. Ändå rör det sig bara om en svart minut — nej, en svart sekund, knappt det. Ardin var borta i fyra timmar när vi söp ikapp på värdshuset — han mindes inte hur han hade hällt ut sin sista öl på barflickan och förstod inte hur han hade hamnat i stallet. Som vi skrattade åt det! Det var åtta dagar sedan.

Åtta dagar. Och ute faller snön, sakta, obevekligt.

När mitt medvetande började fungera igen var jag redan halvvägs uppför branten till höger. Jag halkade och snavade men pulsade vidare, jag såg marken slå upp mot mig varje gång jag vacklade till, jag såg snön färgas röd av blodet som pulserade ut runt den pilstump som stack ut ur högra axeln. Jag undrar om jag bröt av den själv. På något sätt kom jag högre och högre upp, jag kröp och svettades, men till slut började fötterna glida, jag hasade ner flera meter och blev liggande i ett buskage av låga nakna träd. Ansiktet sved av snö — jag svalde snö som blandats med mitt eget blod. Jag minns att jag grep efter en av de smala stammarna.

Sedan tornade döden upp sig för mig.

Svarta grova kängor, grova fodrade byxor av svart ylle, nitade läderskydd fastspända över smalbenen. Så den svärtade ringbrynjan med ett rött öga målat över bröstet, nakna muskulösa överarmar — smutsgrå hy, även läpparna var smutsgrå, blodlösa — betarna, de röda ögonen, och över hjälmen den svärtade klingan på en kroksabel, som tycktes skymma hela himlen.

Men hugget föll inte.

Jag tror mig minnas hur elden i hans ögon falnade, hur musklerna slappnade av, hur klingan sakta sjönk tillbaka ner mot axeln. Det var inte för min skull han lät mig leva. Hade det varit krig, hade det bara varit en något mer stressad situation, hade dödsångesten piskat honom lite hårdare — ja, då skulle jag inte ha suttit här idag. Men nu var det inte så.

Jag tror att alla de intelligenta raserna, alla varelser som lever i grupp och söker flockens trygghet och styrka — alla har vi medfödda, djupt rotade spärrar mot att döda en annan av flockens medlemmar: det är en förutsättning för alla samhällens existens. Bara de missanpassade, de djupt störda kan tveklöst döda en annan varelse av sitt eget slag. Det sägs att alverna står orchsläktet närmare än vad människorna gör; det må vara hur det vill med den saken, jag känner ingen om vilken jag skulle kunna säga: han skulle hugga ihjäl en sovande orch. Likheterna är tillräckliga för de flesta av oss. Hur som helst: den här orchen högg inte ihjäl mig.

För några år sedan, när Angmars horder anföll, skulle allt ha varit annorlunda. Då frodades hatet; då hetsades styrkorna mot varandra. Men så är det inte nu längre. Den svarta skuggan, dödsångesten och skräcken, håller sig strax bortom horisonten, driver oss inte som får till slakt. Sauron är borta. Så har jag fått lära mig — men i dessa kreaturs hatiska ögon såg jag att ingenting har förändrats, att ondskan inte är död. Det är vår smala lycka att Valar inte heller är döda; jag tackar Manwë för att jag lever. Ty sådan var Erus, den outgrundliges, vilja.

När rösten ropade igen var det på det där hårda, föraktfulla, mordorskt vidriga språket. Det var ledaren; han såg bekymrad och irriterad ut. I nästa ögonblick var jag ensam, skuggan sveptes undan av en vind från väster, himlen ljusnade igen.

Nedanför mig låg Ardin i en sjö av blod. Bredvid honom knäböjde en av bågskyttarna; nu reste sig odjuret med Ardins svärd i handen och ryckte på axlarna. I bakgrunden stod den andre med bågen redo och såg sig nervöst omkring. Jag kunde ana mig till ledarens tankar. Han visste mycket väl att varje våldsdåd, varje krigshandling hotar att föra med sig en vedergällningsaktion, och tiden var inte mogen för öppet krig. Terrorbalansen här i norr är känslig som en pantlånares våg; ett förhastat drag och det slumrande hatet väller fram som när en bäverdamm brister. De här orcherna ville aldrig döda. De hade släpat iväg med oss, stulit våra ägodelar, roat sig med att skrämma upp oss ordentligt — och släppt oss. Kanske hade de inte ens brytt sig om att rapportera till sina överordnade; de patrullerar landet för att upptäcka truppförelser, inte kringstrykande äventyrare. Den här situationen gjorde dem osäkra.

Orcherna samlades runt Ardins kropp och slungade en del ord mellan sig; så tog någon tag i liket och slängde ner det för branten. De försvann lika snabbt som de hade kommit, och jag låg stilla i åtskilliga minuter, tills jag kunde tänka klart igen. Jag hittade aldrig Ardins kropp; det var för brant.

Grumm har lovat mig hästar i morgon. Jag har lovat Ardins mor att försöka hämta hem honom igen. Men jag undrar om jag kan hitta honom: snön faller oupphörligen, buren av en ond kall vind från norr, kväver allt liv, begraver alla spår, som om ingenting någonsin hade inträffat.

Äventyr i midgård

Några riktlinjer av Fredrik Ström

Man kan fråga sig i vilken utsträckning rollspelets regler påverkar stämningen i en spelkampanj. Många tycker att man aldrig kan bygga upp ett Midgård som andas samma stämning som JRR Tolkiens böcker genom att använda SRR:s regler. I SRR verkar alver och människor beblanda sig med varandra lite hur som helst; ingen höjer på ögonbrynen inför lite magi; och orcher tycks lura i minsta buske. Detta kommer man till rätta med, menar man, genom att införa några restriktioner:

1) Magi är förbehållet vissa mycket mäktiga SLP, inga rollpersoner kan lära sig det (åtminstone inte från början).

2) Magiska föremål är ytterst sällsynta, och någon öppen handel med dem förekommer inte.

3) Alla rollpersoner är inte människor; alver och andra raser är så sällsynta och skulle bli så särbehandlade att ingen kampanj skulle fungera om spelarna tilläts välja sådana rollpersoner.

Mot detta invänder andra att rollpersonerna inte kan ses eller behandlas som vanliga genomsnittsmedborgare; de är unika — varför skulle inte de kunna behärska magi, till exempel?

Spelledaren löser detta dilemma genom att ta hänsyn till en faktor som ofta kommer på undantag i rollspel — den vanliga befolkningen, medelsvensson.

Både rollpersonerna och deras fiender tillhör gräddan, som utmärker sig gentemot den vanliga befolkningen. De tillhör en egentligen försvinnande liten grupp utvalda. Därför kan de mycket väl behärska magi eller tillhöra en annan ras — men de har att finna sig i faktum: majoriteten av världens befolkning gör det inte.

Den "vanlige medborgaren" i västra Midgård har aldrig sett en alv. Dvärgar stöter man på ibland i de stora städerna, och att göra stora ögon inför en dvärg anses faktiskt lite bondskt; men ingen har någonsin sett en dvärgaboning, ingen kan tala dvärgarnas eget språk. Orcher och människor undviker varandra om det inte är krig eller hungersnöd; människor som bor nära vildmarken kanske vet ungefär var orcherna finns, och undviker att färdas där, men få har sett en levande orch på nära håll.

Den "vanlige medborgaren" tror heller inte på magi. Hans världsbild är helt annorlunda än vår: för honom är det

självklart att det bor mystiska naturväsen i skogen, att skrock hjälper mot missväxt eller barnlöshet, och att gudarna finns och är högst aktiva i världen. Det vi förklarar rationellt och naturvetenskapligt, förklarar han med hänvisning till gudarna. Men han har fortfarande ett behov av att förklara och se sammanhang — obegripligheter skrämmer honom, som det skrämmer oss. Börjar någon slänga eldbollar omkring sig blir han livrädd. Hans reaktion beror på vem det är; en mycket mäktig trollkarl, som Gandalf eller Saruman, kan man hänföra till det gudomliga, och acceptera att de faktiskt kan hitta på vad som helst. Vanliga lekmän, som rollpersonerna, är något helt annat. Vanligen tror man att de bluffar, att det på något sätt är ett trick. Kanske skrattar man åt ett lyckat skämt, kanske blir man rasande för att spolingen driver med en eller försöker luras. Är magin farlig måste man försvara sig. Ett lämpligt sätt är att förklara att trollkarlen är i maskopi med den onde (Sauron), och bör brännas på bål/sänkas i kärret/SL:s alternativ. Sådana magiker som *inte* är säkra på att kunna försvara sig om det kniper, eller inge tillräcklig respekt, håller därför tyst med vad de kan. De inser hur dumt det vore att praktisera magi öppet ute bland folk, och låter därför bli. Har man detta klart för sig, inser man direkt hur absurt det är att köpmän i små städer specialiserar sig på magiska föremål (exempel finns tyvärr i Iron Crowns moduler), att någon överhuvudtaget handlar med magiska föremål, eller att rollpersonerna skall kunna "beställa" föremål med önskade krafter. Magiska föremål existerar i Midgård, liksom det finns mäktiga magiker. Men ytterst få vet att de faktiskt är magiska. Dvärgarna, till exempel, kan tillverka precisionsurverk i banala leksaker — få vet var gränsen går mellan hantverk och magi i deras fall. Om vår "vanlige medborgare" i en prylbod stöter på en liten statyett som kan dansa, blir han förvånad och kanske förtjust. Han reflekterar inte över att den kanske är magisk; han har aldrig sett något liknande förut, men den här saken kan ju uppenbarligen dansa, så någon naturlig förklaring måste det ju finnas. Och vad är det som säger att statyetter inte kan dansa, egentligen?

Säg däremot till honom att han håller i ett magiskt föremål, och han drar öronen åt sig. Magiskt? Vem vet vad det kan ta sig till? Bor det en ond demon i det? Tänk om trollkarlen som gjort det kommer för att hämta det? Den försäljaren får ingenting sålt.

I de större städerna kan SL istället placera ut "prylbodar". Folk samlar på vad som helst, inte minst gamla antikviteter, udda prylar och kuriosa. I en sådan bod vimlar det av underliga föremål från världens alla hörn. Handelsmannen vet förmodligen lika lite som rollpersonerna vilka krafter de olika prylarna egentligen har och vilka som är magiska. Han prissätter efter material och estetiskt värde. Att det skulle finnas en norm som den i tabell ST-7 är ju egentligen helt uppåt väggarna. Magiska föremål kan dyka upp var som helst, se ut hur som helst. Lyckoamuletten som är rollpersonens käraste ägodel kanske är en totalt värdelös "pryl". Sådan är världen där normala människor inte behärskar magi; de abnorma magikunniga rollpersonerna har bara att rätta sig efter den.

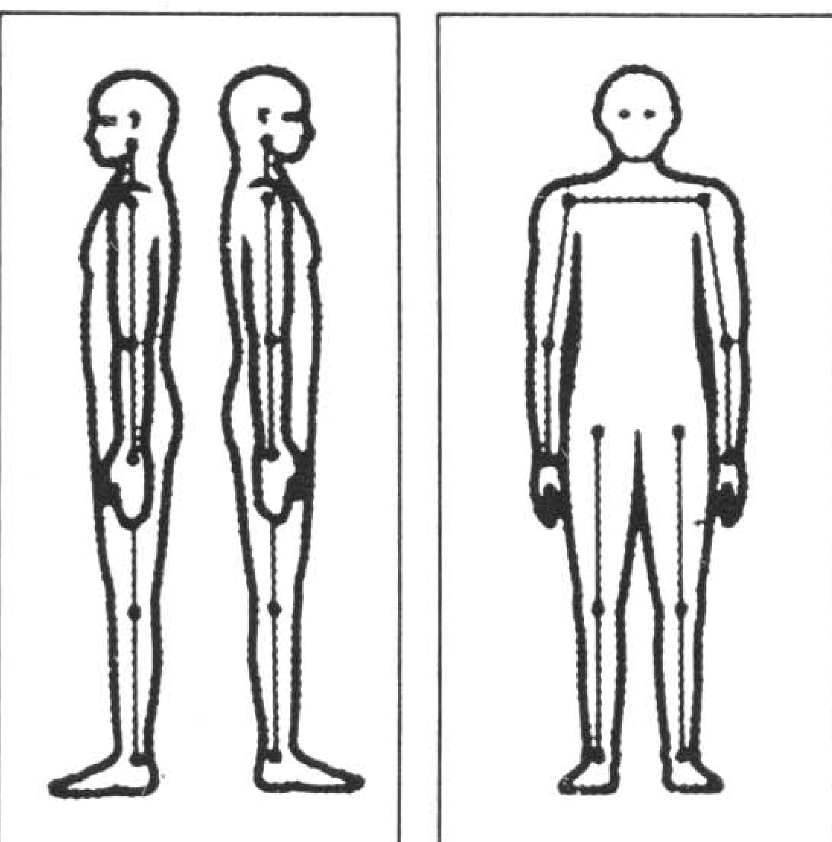
Sammanfattningsvis bör alltså rollpersonerna kunna utformas helt i enlighet med SRR:s regler. De, liksom "mäktiga SLP", tillhör en mycket liten, selekt skara. SL måste dock *alltid* komma ihåg hur mycket dessa övermänniskor skär av mot menigheten. Alven börjar kanske förklä sig när han tröttnar på att bli uttittad. Magikern kanske börjar bli lite mer försiktig när han nästan har blivit lynchad av en rasande mobb, som skyller den senaste missväxten på honom.

Spelarna måste också komma ihåg att vad de än kan utvecklas till, vilka underliga föremål och fiender de än kan stöta på, så har de vuxit upp i samma värld som de andra. Att fråga efter magiskt helande eller magiska föremål är helt enkelt mycket dåligt rollspelande. Dessutom får man inget svar, eftersom ingen vet. (Helande örter är något helt annat; rollpersonerna bör alltså fråga efter någon örtkunnig klok gumma i byn. Kanske visar hon sig också vara andebesvärjare, vad vet jag?) Barden Aiwelindir i berättelsen ovan kanske, när han har stigit lite i rang, börjar bli härdad av att se orcher omkring sig. Han kanske också kommer att finna ett mycket väl balanserat svärd (till exempel +5), en mästerligt tillverkad båge (+10) eller en välgjord rustning (+15). Några av dessa kanske är magiska, med det är troligen mer än han vet. Det kommer dock aldrig, aldrig inträffa att Aiwelindir springer till Hemlige Húrin, byns alkemist eller trollkarl, och beställer ett x2 Kraftpoängsföremål...

En kommentar

... såvida man inte spelar rollspel i till exempel Ereb Altor. Idéerna ovan kan vara något att ta efter om man strävar efter den speciella känsla av mystik som Tolkien förmedlar i Sagan om Ringen. Men till och från i Midgård finns/fanns det möjlighet att prata mer öppet om magi. I Numenor, verkar det som, var magi aningen vardagligare än vad som var fallet i Gondor och Arnor under senare tidsåldrar. Alverna har alltid haft en öppen inställning till magi, och har aldrig behövt fundera över huruvida magi finns eller inte. Det betyder givetvis inte att de skulle vara magikunniga över lag, utan att de har en mer avspänd inställning till ämnet, ungefär som vår egen inställning till elektricitet — man har ett hum om vad det är och man klarar av att sköta elektriska apparater, men alla kan inte vara elektroingenjörer.

— Olle Sahlin



MUG SHOTS

ett porträttgalleri till Mutant

Det finns en ny kille i stan. Hans namn är...

ROBOCOP™

Marcus Thorell

Hälften människa Hälften maskin 100% snut

"Polisjobbet har sina risker. Den som ger sig in i leken får leken tåla."
— Dick Jones, OCP.

"Synd at Kenny miste livet. Men så är livet här i storstaden."
— Bob Morton, OCP.

"Död eller levande följer du med mig."
— Murphy Alex. J/Robocop.

Korporationen OCP äger polisen.

Nästan ingen vill jobba som polis längre. Yrket är mycket farligt och på vissa stationer i särskilt brottsliga distrikt kan det dödas flera polismän i veckan. OCP blev tvungna att åtgärda detta på något sätt. En mekanisk polis blev lösningen.

Först skapades en polisrobot, med modellnamnet ED (Enforcement Detroit) 209 som var utrustad med överlägsen eldstyrka i form av två grovkalibriga kulsprutor och granatkastare. Tyvärr visade det sig att ED 209 hade grundläggande brister i sin funktionsduglighet — och avskaffades därmed. Militären skulle ha köpt roboten, men tackade nej då bristerna tillkännagavs.

Den OCP-anställde Bob Morton hade emellertid en annan idé på en *robotpolis* (något som gjorde Dick Jones — mannen bakom ED 209 — mäkta förgrymmad). Bob Morton kallade sin prototyp för Robocop.

Robocop består av robotdelar och delar av en mänsklig kropp, som skyddas av ett skal av, tjock, polerad pansarplåt. I prototypen kom den organiska delen från den mördade polismannen Alex J. Murphy. Han hade nämligen låtit donerat sin kropp till OCP's förfogande. Det som sparades av honom var främst hjärnan (varför han fungerar mentalt som en cyborg) och de livsuppehållande system som behövs för att hålla hjärnan i funktion. Den organiska delen försörjs av en krämföda och han behöver vila några timmar om dagen.

Robocop kan inte känna smärta, vilket gör honom lika effektiv som en vanlig robot.

Efter en flera månader lång och besvärlig serie operationer var Robocop-projektet färdigt för den operativa delen av provet. Murphys gamla minnen raderades och ersattes av ett datorstött minne med livslånga poliserfarenheter. Det finns en liten möjlighet att skapelsen trots allt skulle kunna minnas sitt tidigare liv som människa, särskilt om han blir påmind om det, varvid han löper allvarlig risk att drabbas av depressioner.

Robocop har några inprogrammerade direktiv som han ständigt måste lyda:

DIREKTIV 1. Tjäna allmänheten.
DIREKTIV 2. Skydda de oskyldiga.
DIREKTIV 3. Upprätthålla lagen.
DIREKTIV 4. Hemligt.

Det hemliga direktivet är ett litet tillägg som Dick Jones är ansvarigt för. Det fungerar så att om Robocop försöker arrestera en OCP-anställd stängs han automatiskt av. Tanken är att en produkt ju inte ska kunna vändas mot sin skapare.

Robocop har ett alldeles speciellt vapen konstruerat just för honom (kräver minst STY 17 för att kunna hanteras). Det är ett kaliber 45 vapen med 100 skott i magasinet (miniammo) som skjuter snabba treskottssalvor (5T6 i skada).

Vapnet förvaras i det högra låret, innanför skyddande luckor.

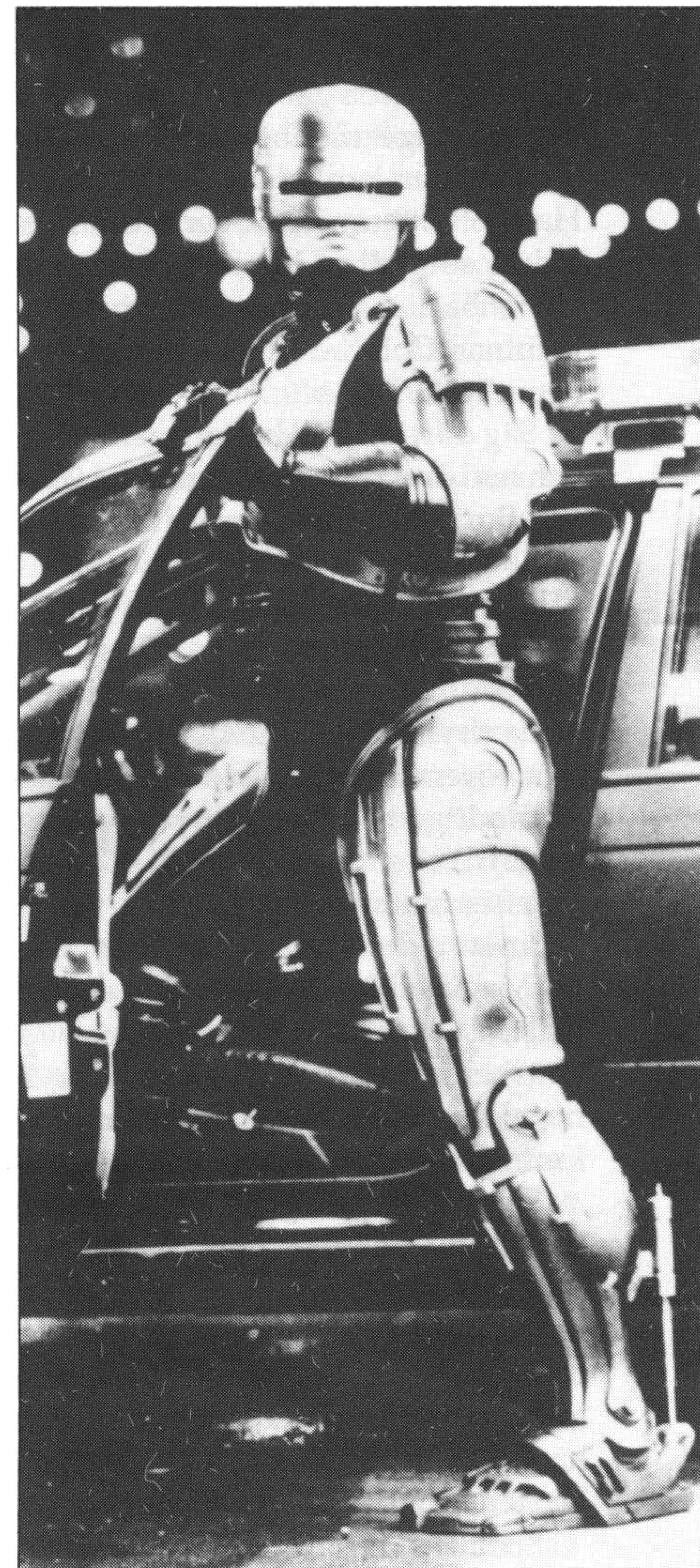
Namn: Robocop
Klass: Robot (f.d. normal människa)
Yrke: Stridsrobot, tjänstgöring som metropolis
Längd: 187cm
Vikt: 150 kg)

Grundegenskaper

STY	40	SB	+3T6
INT	9	KP	75
SMI	9		
STO	15		
FYS	0		
MST	8		

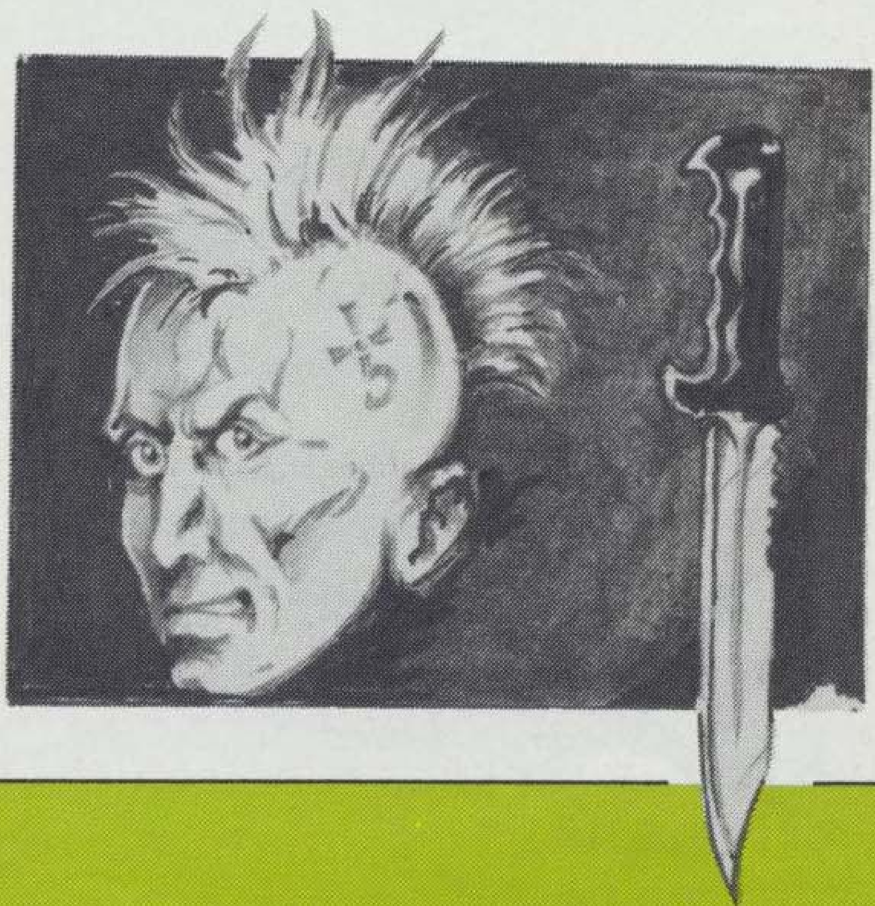
Robocop skiljer sig från vanliga robotar eftersom han är utrustad med en biologisk hjärna och en centraldator, och det är detta som gör honom unik. Därför har han grundegenskaper, färdigheter och erfarenheter som ersätter många program.

Förflyttning: 25m/SR, gångmotivator.
Pansar: ABS 16
Robotekniska tillbehör: Audioaugmentor, Cyberjack, Frätskydd (ansiktet), Gasanalysator, Geigermätare, Gyrokompass, Kraftsensorer, Lingoterminal, Metalldetektor, Måttsensor och Tempokalkylator. Samt särskilda tillbehör: Datagränssnitt, Videoreceptor, Spårsökare, Elektroniskt minne och Audiokommunikation.
Sensorer: IR och Video.
Färdigheter & Program: Analysator (Iakttagelseförmåga) 90%, Datorkunskap 40%, Elektronik 40%, Lokalorientering (polisdistriktet), Markfordon 60%, Minneslagring, Regulator, Restriktioner (se ovan), Språk, allmänt 80%, Rörliga manövrer 40%, Teknik 70%, Målsökning, projektilvapen 70% (+25% för mållåsning), Obeväpnad strid 70%, Taktik 70%, och Undvika 25%.
Övrigt: Som säkert märks är Robocops speltekniska värden inte helt konsekventa då han är en blandning mellan människa, robot och CSD.



Peter Weller som Robocop i filmen med samma namn, på väg att förhindra ett brott.

ROBOTAR!?!
VEM BRYR SIG OM
VANDRANDE SOPTUNNOR...?



I ZONEN DEN HÄR GÅNGEN: ALLT OM VÅRA HJULBENTA VÄNNER ROBOTARNA, SAMT ETT PORTRÄTT PÅ ROBOCOP

ZONEN

HÅRDVARA TILL

MUTANT

ROBOTAR

ROBOTAR I MUTANTVÄRLDEN

I Mutants värld är androiden Calvin Standard Droid (CSD) den mest använda roboten. Dess utvecklade cryogenetiska hjärna besitter skrämmande hög intelligens och CSD är mycket flexibel i sina uppgifter, och smälter in i miljön på ett helt annat sätt än vad en vanlig mikroprocessorstyrd maskinrobot av stål och metall gör. En nackdel med CSD är priset, som rör sig kring en miljon ED. I de flesta fall är det billigare att bygga en traditionell robot.

(Med begreppet traditionell robot menas en som helt består av plast och metall, utan organisk materia och med programmeringsbar datorhjärna. I Mutant används annars beteckningen robot både för androider, biologiska robotar, och för traditionella mekaniska robotar. En traditionell robot är ofta inte mycket mer avancerad än en gammaldags industrirobot men klarar sina specifika uppgifter minst lika bra som en android. I den här artikeln används ordet robot för den traditionella roboten, om inget annat sägs.)

Stridsrobotar av äldre modell är givetvis mycket användbara eftersom de kan serietillverkas till ett märkbart lägre pris. En CSD är en mycket effektivare stridsmaskin, men är betydligt dyrare att förlora. Dessutom är varje CSD resultatet av ett komplicerat hantverksjobb. Den billigare robotmodellen används därför i strid om det inte handlar om mycket avancerade uppgifter.

I Mutants regler klumpas flera olika typer av robot ihop under samma benämning; det är en robot som är delvis maskin, delvis människa försedd med en biologisk hjärna med erfarenheter. Under begreppet ingår även replikanter (dvs genmanipulerade människor) designade för särskilda uppgifter (se Roy Batty i *Sinkadus 20* för exempel på en replikant).

I denna artikel beskrivs hur du kan gå tillväga för att konstruera en robot utan några biologiska delar. Hur en CSD, eller en robot med biologisk hjärna, ser ut får beskrivas vid något annat tillfälle.

Till att börja med använder du ingen erfarenhet, bakgrundspoäng eller liknande för att avgöra robotens egenskaper. Det är bara den biologiska hjärnan som har en fullt utvecklad inlärningsmöjlighet. Istället används pengar. Du *köper* kapacitet. Vad du kan köpa till din robot beskrivs i konstruktionstabellen, men först måste vissa andra värden räknas fram enligt nedan.

NOT: Givetvis finns det risk att orimliga värden kan uppstå, men SL får gripa in med lämpliga restriktioner.

FORMAT OCH KONSTRUKTIONSPOÄNG (KP)

Även om det tycks bakvänt måste du till att börja med bestämma hur stor din robot är.

Storleken bestäms genom ett värde som kallas konstruktionspoäng (KP) som också används för att avgöra robotens stryktålighet, dess ungefärliga storlek

ZONEN

och vikt. Dessutom används KP som grund för att räkna ut hur stor plats tillbehören till din robot tar och hur mycket de kostar.

För varje KP roboten får väger den normalt c:a 2 kg. Då man har uppfunnit mycket starka plaster, lätta metaller och ytterst hållbara keramikmaterial är det inte så mycket tungt metallskrot i en robot som gör den otympligt tung.

Om du vill kan du tillverka den i endast lätta material vilket medför att baskostnaden stiger och att vikten sjunker till 0,75-1 kg/KP.

Pansar är det enda tillbehöret som ökar vikten, se konstruktionstabellen.

Om du har en antigrav- eller svävarmotivator måste roboten byggas av lätta material.

BASKOSTNAD

Först betalar du en baskostnad för roboten. Baskostnaden varierar beroende på hur många KP du tänker förse din robot med. Baskostnaden är lika med 10.000+(KPx250) ED.

Om du tillverkar en robot av lätta material är baspriset 10.000+(KPx350).

VOLYM

Du måste hålla reda på hur mycket utrymme roboten har som kan fyllas med tillbehör. Volym, samt pengar, är vad som begränsar utbyggnaden av din robot.

Volymen räknas i kubikdecimeter (dm³) och är lika många som robotens KP. En dm³ är lika med en liter. Var väldigt noga med att hålla reda på den totala volymen när du konstruerar din robot.

VANLIGA ROBOTFORMAT OCH ANVÄNDNINGSOMRÅDEN

Mini: KP: 10-25
Vikt: 10-25 kg

Miniformatet brukar användas för precisionsarbeten och för att komma åt arbetsområden som är farliga eller svåråtkomliga för andra. Brukar förses med hjul eller larvfötter.

Vissa organisationer (brottsliga, polisiära, militära) använder dem som effektiva lönnmördare om de utrustas med en antigravmotivator, som upptar det mesta av robotens volym. Den förses med analysprogram (så att den kan känna igen den som ska mördas), lokalsinne (för att den ska hitta i området där mordet ska utföras), målsökning (för att ha en god chans att träffa sitt tilltänkta offer) och med någon form av sensor och ett enkelt men dödligt vapen.

Detta är en engångsrobot, då man av säkerhetsskäl sällan vill att den ska återvända efter sitt uppdrag. Någon kan ju upptäcka och spåra den. Ibland placerar man en sprängladdning på den så att den ska kunna förinta sig själv vid behov eller efter genomfört uppdrag.

Roboten konstrueras av lätta material för att kunna använda antigrav som motivator, och väger därför hälften så mycket som normalt.

Liten: KP: 25-60
Vikt: 50-120 kg

Det här är det vanligaste formatet på industri- och servicerobotar vars uppgifter är att reparera eller konstruera mindre föremål, fordon, vapen, etc. Vanligtvis används de även för precisionsarbeten. Små robotar som dessa används sällan som stridsrobotar, möjligtvis som vakt- eller säkerhetsrobotar.

Medel: KP: 60-100
Vikt: 120-200 kg

Den vanligast förekommande roboten är ungefär lika stor som en människa, eftersom miljön är anpassad till varelser med de dimensionerna.

Stor: KP: 100-200
Vikt: 200-400 kg

Monstruösa stridsrobotar håller normalt detta format. De tål mycket och har gott om vapen och energi för att kunna klara sig länge ute i stridszonerna där striderna rasar. Även en del industri- och servicerobotar byggs av denna storlek då deras uppgifter kan inkludera till exempel tunga lyft.

Gigantisk: KP: 200-500
Vikt: 400-1.000 kg

Dessa enorma robotar förekommer ganska sällan. De används mest som fruktansvärda förintelsemaskiner som härjar i stridszonerna. Ibland ersätts huvudet av ett kontrollrum där en människa eller CSD manövrerar roboten med hjälp av ett rörelsenät. Det beskrivs närmare nedan.

Dessa giganter var populära under 2000-talets första årtionden då länder och företag ibland stred mot varandra.

Ute i skymningslandet har man påträffat några otroliga stridsrobotar från den tiden som kunde vara över 20 meter höga, men lyckligtvis deaktiverade och förstörda av rost, sand eller krig. Men det har också hänt att man har påträffat aktiverade robotar som planlöst vandrar omkring i skymningslandet och ödelägger allt de ser.

Skymningslandets utposter har inte mycket att sätta emot giganterna om de kommer, men för en stad är det en lätt match då de yttre försvarsverken automatiskt identiferar roboten och snabbt förintar den. Ziggysarna kallar dem för "drakar från tiden före", vilket inte är en helt omotiverad benämning.

ROBOTKONSTRUKTION

Håll kontokortet redo! Det är dags att konstruera din robot.

När du har valt (och betalat för) robotens KP, räknat ut vikt, omfång, baskostnad och volym är det dags att välja (och köpa) robotens alla tillbehör.

Börja med att bestämma motivator från konstruktionstabellen. Fortsätt med att förse den med leder, robotekniska tillbehör, perception, eventuellt pansar, kontrollsystem och kommunikationssystem. Sist väljer du energiförsörjning och köper programvara.

Alla robotar *måste* ha följande:

- Kontrollsystem
- Energiförsörjning
- Servosystem

Alla robotar *bör* utrustas med:

- Elektriskt eller biologiskt minne.
- Motivator
- Rörliga leder
- Perception
- Datainput
- Programmeringsenhet
- Kommunikationssystem
- Diverse programvara

ROBOTEKNISKA TILLBEHÖR

Givetvis kan du köpa robotekniska tillbehör från Mutantreglerna till din robot. Volym, prismodifikationer och energikrav kan SL avgöra själv, eller helt enkelt strunta i dem.

VAPEN

Vapen köps enligt utrustningslistan. Att montera ett vapen på en robot, och koppla det mekaniskt och elektriskt till målsökningsprogrammet, kostar 2.000 ED.

Ungefärliga vapenvolymer:

Pistoler	1 dm³
K-pistar	3 dm³
Gevär	4 dm³
Granatkastare	5 dm³
Raketgevär	6 dm³
Kulsprutor	7 dm³

DESIGN

Kanske vill du inte att din robot ska se ut som en skrothög av slumpvis sammanfogade metalldelar. I det här läget kan man lika gärna ta roboten för en gammal soptunna. Du kan ge den ett flådigt utseende genom att bygga den snyggt och genom att förse den med en välformad kaross (strömlinjeformad, polerad, kantig, mjuka former, lackering, mm). Men skönhetsbehandlingen kostar pengar.

Ju mer pengar du spenderar på robotens utseende, desto bättre ser den givetvis ut. Man brukar spendera från 1.000 upp till 50.000 ED på en robots skönhetsbehandling. Säkerhetsrobotar och andra robotar som ofta syns bland folk brukar förses med ett intressant, men respektingivande yttre.

En traditionell robot av den typ som diskuteras i den här artikeln behöver ingen roboteknisk kosmetika då den saknar ett människolikt yttre.

BESKRIVNING AV KONSTRUKTIONSTABELLEN

PRISER

Priserna varierar beroende på vilken kapacitet tillbehöret ska ha och hur stor roboten är. I tabellen anges först ett baspris. Efter plus-tecknet finns det värde som adderas för den kapacitet tillbehöret ska ha.

Till nästan alla tillbehör tillkommer ett pris som har med robotens storlek att

göra. Priset är robotens KPx30. Glöm inte att räkna in det priset varje gång du köper ett tillbehör. De varor som är markerade med * har inte något tilläggspris för robotens storlek.

Programvarornas priser är annorlunda och beskrivs under rubriken programvara.

I priset ingår monteringen.

Om en rollperson konstruerar sin robot själv kan du räkna med halva priserna.

Serietillverkade robotar får SL räkna ut en lämplig rabatt på som skiftar mellan 5-50% av priset beroende på antalet robotar som ska tillverkas. För programvara gäller en specialrabatt.

VOLYM

De flesta tillbehören tar ett visst utrymme i roboten. Tillbehörens krav på volym räknas av från robotens KP. Räkna ihop alla föremålens totalvolym, om värdet överstiger robotens maxvolym (samma som KP) måste du plocka bort något. Hur mycket som helst får nämligen inte plats i roboten.

Avrunda alla värden till närmaste heltal.

MOTIVATOR

Det som gör det möjligt för roboten att förflytta sig kallas för motivator. Robotar bör ha en möjlighet att förflytta sig. Det i stort sett enda skälet till att inte ha med en motivator är om robotens huvudsakliga uppgift kan klaras av vid en särskild arbetsbänk, men då är det närmast fråga om industrirobotar, något som till en del faller utanför den här artikeln.

Robotens förflyttning anges i m/SR. (För att lätt räkna om km/h till det mer hanterliga m/SR **multiplicerar** du värdet i km/h med 1,4. För att räkna om m/SR till km/h **dividerar** värdet du har i m/SR med 1,4.) När du har betalat baspriset för motivatorn (plus tilläggspriset för robotens storlek) betalar du den angivna summan för m/SR som roboten ska förflytta sig, upp till den topphastighet du vill ha. Olika motivatorer har olika kostnader beroende på teknik och effektivitet, mm. Dessutom har de olika hastighetsbegränsningar.

ACCELERATION

För att göra förenkla något som är mycket mer komplicerat bestäms härmed att ingen robot kan accelerera snabbare än 140 m/SR (c:a 100 km/h) varje SR. Sålunda kan en robot som har en maxhastighet på 420 m/SR accelerera upp till sin toppfart på tre rundor med en acceleration på 140 m/SR varje SR.

Du måste dessutom betala för acceleration. En motivators dynamiska effektivitet är låg. Alla kan accelera 20 m/SR per SR utan extra kostnad. Varje m/SR utöver de första 20 (upp till en maxacceleration på 140 m/SR per SR) kostar 5.000 ED.

För enkelhetens skull bromsar en robot med samma värde som den accelererar på en SR.

Om SL vill kan han givetvis ta hänsyn till vilken motivator roboten har. Hjuldrivna robotar är effektivare än svävarrobotar och bromsar betydligt snabbare än 140 m/SR varje SR.

I sådana fall måste du dessutom ta underlaget med i beräkningen.

BESKRIVNING AV MOTIVATORER

Räls: Roboten går på spår och är begränsad till det. Spåret kan antingen vara elektromagnetiskt och driva roboten genom en osynlig kraftkudde eller traditionella skenor. En spårbunden robot kan uppnå mycket höga farter, ibland upp till 500 km/h eller mer. Spårbundna robotar används så gott som enbart som självständiga och tänkande transportmedel. Genom skymningslandet löper robotbevakade järnvägar, som används för tunga transporter från gruvor och externa produktionsenheter.

Hjul. En prisvänlig och användbar motivator på en robot är vanliga hjul. Dock finns vissa nackdelar då någotsånär jämna underlag krävs. En tröskel, eller en bred spricka, kan ibland vara tillräckligt för att hindra en robots framfart. Robotar som används utomhus bör vara terränggående, och förses därför sällan med hjul. Om de har hjul måste dessa vara stora, försedda med ordentliga räfflor eller dubbar och vara upphängda i en ordentlig fjädring. Dessutom behöver de vara robustare. Priset på en terränggående hjulmotivator är något högre, förutom att den har en lägre toppfart, eftersom det mesta av motorstyrkan måste läggas på drivkraftens förmåga att forcera hinder.



Hjul används annars mest av robotar inomhus.

Larvfötter. Kraftiga band av metall (eller stark plast med gummi utvändigt för begränsad användning inomhus) uppspända på drivande hjul kallas för larvfötter. Man har normalt två drivande band för att enkelt kunna manövrera roboten. En robot kan vända helt om på ett minimum av utrymme. Detta är inte någon snabb motivator, men praktisk i kuperad träng, ruiner, sand, sankmark, mm. Ganska vanlig på billigare stridsrobotar.

Gångare. Många har fått för sig att robotar med ben som tar sig fram som en humanoidliknande varelse, eller någon sorts djur, bara är billig science fantasy. Det är det inte. Det är en i högsta grad praktisk framdrivningsmetod, särskilt i kombination med hoppmotivatorn, se nedan. En gångare kan ta sig fram nästan var som helst, kanske inte fort, men, den kommer fram. Med långa ben kan den kliva över hinder, och om den utrustas med klätterutrustning är den en överlägsen terrängmaskin.

Hoppare. En hoppare är utrustad med ett avancerat avskjutnings- och landningssystem med stor precision och används för att övervinna särskilt besvärliga hinder. Tekniken som används för detta är särskilt avancerade fjädrar eller hydraulteknik. Den sistnämnda är den vanligast förekommande. Hur många meter roboten kan hoppa får SL avgöra med utgångspunkt från robotens otymplighet (ju fler KP desto kortare hopp) och dess design. En människostor robot kan hoppa upp till 20 meter, mindre robotar kan hoppa längre men är begränsade till sin storlek, då det inte får plats hur kraftfulla hoppanordningar som helst i en liten robotkropp.

ZONEN

En robot kan göra ett hopp per SR och datorn kan med en enkel beräkning avgöra nedslagsplatsen ganska exakt.

Man brukar kombinera hoppmotivator med gångmotivator eftersom priset för hoppmotivatorn då blir halverad. Benen finns ju redan.

Många strids- och spaningsrobotar brukar utrustas med hoppmotivator, då det har visat sig mycket effektivt på slagfälten.

Stora robotar över 150-200 KP, eller mer, kan inte utrustas med denna motivator.

Luftkudde. Robotar som svävar fram på en luftkudde har en rotor undertill som lyfter den över marken. Det går att kombinera andra motivatorer med denna, men då måste, ben, hjul, etc, kunna fällas upp så att de är ur vägen för rotorn. Rotorns diameter i cm måste vara lika stor som robotens KP.

Svävare är känsliga för kraftiga stötar då de lätt rubbas, råkar ur kurs, eller välter. Man har löst detta med en avancerad gyrostabilisator (ingår i priset). Den är dock fortfarande känslig och bör inte utrustas med alltför tung eldkraft, och bör därmed heller inte utsättas för tung eldgivning. (SL kan om han vill räkna med regeln för anslagsverkan då roboten blir träffad och öka skadans värde för att illustrera hur instabil roboten i själva verket är.)

Man utrustar sällan en stridsrobot med svävarmotivator. För lätt och snabb transport i outforskad terräng och över vatten, eller för spaningsuppdrag lämpar den sig å andra sidan utmärkt.

Antigrav. En antigravmotivator kräver mycket energi (dividera kraftförsörjningens effektivitetstid med hälften) och är en dyr teknik. Den är mycket effektiv, och rika robottillverkare utrustar gärna sina produkter med sådana. Roboten svävar ganska stabilt, utan någon fysisk kontakt med marken, och drivs framåt genom en av vetenskapen ännu inte helt förstådd förvrängning av tyngdlagen (*"Vi vet hur vi ska utnyttja det, men ta mig tusan om jag begriper hur det hänger ihop!" — Risma Begum, en av upptäckarna av antigravprincipen, i en intervju för Science Hourly*) och påskyndas i sin avsedda färdriktning med hjälp av mindre jetmotorer eller propellrar. Denna motivator är ganska stabil jämfört med svävare, dock ändå något vinglig, även om det krävs ganska mycket för att få en antigravburen robot att stjälpa.

Har du råd är detta ett av de bästa alternativen vid köp av motivator.

Maximala svävhöjden i meter beräknas så här: Multiplicera antalet KP med förflyttningen (i m/SR) och dela med 40. Om roboten dock når 25-30 meter över marken blir den känsliga antigravmotivatorn, på grund av sin unika teknik, instabil och börjar vingla. Över 50 meter är risken mycket stor (c:a 10% per SR) att roboten välter och löper då stor risk då krascha. (För var meter över 50 ökas %-chansen att den stjälper med 5%).

Ta hänsyn till detta då roboten far ut över stup, etc, då avståndet till marken kan vara avsevärt. Orsaken till instabiliteten på större höjder är inte känd.

RÖRLIGA LEDER

Vilken styrka roboten får beror på hur kraftfullt servosystem du köper till den. Varje STY-poäng kostar 500 ED upp till och med STY 40. Varje STY-poäng över 40 kostar 1.000 ED till och med 80. Utöver 80 kostar varje STY 3.000 ED. En robot kan inte ha högre STY än antal KP.

BESKRIVNING AV LEDER

Arm. Armen har två eller fler leder.
Huvud. Vrid- och böjbart huvud. Logisk plats att placera video-sensor är i huvudet. Kan vridas 360°.
Vridbar kropp. Möjliggör 360° vridning av kroppen.
Böjbar kropp. Gör det möjligt för roboten att böja sig.
Hand med två till fem fingrar. Vanligaste robothanden.
Precicionshand. Ett måste för robotar som sysslar med datorer, elektronik och annat som kräver fingerfärdighet.
Klubbhand. Enda användningsområdet är destruktiva handlingar. Skadan är (KP/25) T6. Dock maximalt 6T6.
Gripklo. Klassisk robothand, består vanligen av två eller tre klor som kan greppa tag i saker utan större precision.
Greppfötter. Endast för gångare eller hoppare. En utvecklad typ av fötter med fyra klor. Klorna greppar tag i ojämnheter i marken så att roboten står stabilare.

SÄRSKILDA ROBOTEKNISKA TILLBEHÖR

Utöver de vanliga robotekniska tillbehören i Mutant-reglerna kan dessa vara nödvändiga. Inget av dem passar till CSD-modellen, då dessa är konstruerade för att användas till mekaniska robotar.

Datagränssnitt. Roboten kan kopplas till ett datasystem för att erhålla, lämna eller byta information. Används vid större omprogrammeringar och då ny programvara införskaffas.

Programmeringsenhet. En liten dator med tangentbord och liten skärm. Används för att ge roboten nya kommandon och för att göra lättare omprogrammeringar. Enheten brukar göras i modulform och kan passa till flera andra robottyper.

Det här tillbehöret kräver ett datagränssnitt.

Deaktivator. Helt enkelt en avstängningsknapp. Brukar skyddas av ett säkerhetslock som är låst med ett enkelt mekaniskt eller elektriskt lås (om man inte har nyckel krävs det någon form av verktyg och ett lyckat Fingerfärdighetsslag –25% för att forcera säkerhetsåtgärderna).

Säkerhetslock och lås ingår i priset.

Spårsökare. Roboten förses med en sändare. En mottagare visar robotens exakta position på en liten skärm. Om roboten har programmet Lokalsinne kan sändaren visa en detaljkarta (med in- och utzoomningsmöjlighet) över området roboten befinner sig i.

Räckvidden är c:a 100 km.

Extra ammunitionsförråd. Lagringsutrymme för extra ammunition åt robotens olika vapensystem. Hur mycket plats ett magasin tar upp avgörs från vapen till vapen. Kostnaden är exklusive ammunition.

Elektroniskt minne. Man betalar per gigabyte, Gb (ett gigabyte är en miljon kilobyte). Elektronisk lagring av data är den vanligaste lagringsformen.

PERCEPTIONSSYSTEM

För att roboten ska kunna se sin omgivning måste den utrustas med sensorer. All information den får bearbetar centraldatorn med hjälp av programvaran Analysator och Restriktionssystem. Med hjälp av Minneslagring kan roboten spara sådant den ser eller hör. Detta kan spelas upp på en intern eller en extern skärm.

Procentvärdet i analysprogrammet är robotens Iakttagelseförmåga.

BESKRIVNING AV SENSORER

Audio. Kan uppfatta ljud, även volymsvaga ljud, och ljud på frekvenser som den mänskliga hörseln inte kan uppfatta.

Radio. Uppfattar radiosignaler och kan avläsa dem så länge de sänds på språk som roboten behärskar.

Video. Roboten ser med hjälp av optik (även med teleskop- och stereoeffekt).

Energiradar. Roboten kan se genom vissa typer av material genom att sända ut energistrålning. Ju högre densitet ett föremål har, desto mer av strålningen återstudsar på robotens sensor. Kroppens mjukdelar släpper igenom väldigt mycket strålning, och benstommen en del. Tandfyllningar av till exempel amalgam uppträder som solida former. Sensorn har en maximal räckvidd på fem meter, därefter blir strålspridningen för stor.

Detta är ett vanligt tillbehör på medicinska robotar.

(Det här tillbehöret fungerar som en kombination av röntgen och radar. En röntgenapparat bestrålar en sensor med det undersökta föremålet mellan sensorn och strålkällan; i en energiradar sitter sensor och strålkälla på samma plats, och sensorn mäter den strålning som reflekteras istället för den som går igenom undersökningsobjektet. Observera att strålningen som utsänds motsvarar 10 poäng/timme (regelboken 9.8.6), dock utan bieffekter som illamående och kräkning.)

Radar. Vanligt radarekosystem.

Sonar. Sensorn avger ljud (ej hörbara för mänsklig hörsel) och avläser ekot. Ungefär som radar, men med ljud istället.

IR. Infrasyn. Roboten ser värmestrålning. Vanligt tillbehör för stridsrobotar, spaningsrobotar, med mera, då den med lätthet kan urskilja varma motorer och levande varelser.

PANSAR

Robotar som riskerar att utsättas för kraftig eldgivning brukar utrustas med pansar. Nackdelen med pansar är att det tar upp plats, men det kan det vara värt om man är rädd om sin dyra maskin. I tabellen anges olika pansartyper och vad de absorberar.

KONTROLLSYSTEM

En robot behöver ett kontrollsystem så att den kan hålla reda på sig. Det finns olika sorters system för detta, som är mer eller mindre avancerade.

BESKRIVNING AV KONTROLLSYSTEM

Radiostyrning. Roboten styrs av någon utomstående genom ett radiostyrningssystem. Detta sker i regel med hjälp av en joystick, eller en direkt inkoppling mellan datorn och den mänskliga hjärnan, men för detta krävs en huvuddator. För att den som kontrollerar roboten ska kunna manövrera den måste roboten utrustas med sensorer, vars information sänds till huvuddatorn. Allra minst krävs en spårsökare.

Centraldator. Det här är det vanligaste kontrollsystemet på en robot; det är en mycket avancerad dator som håller reda på det mesta. Till datorn måste man köpa till minne för att få plats med programvara. Ett viktigt program man först och främst måste tänka på att köpa är regulatorprogramet som kontrollerar robotens samtliga mekaniska funktioner (till exempel verktyg, armar, motivator, hastighet, kommunikationer och sensorer).

KOMMUNIKATIONSSYSTEM

BESKRIVNING

Audio. Roboten kan avge ljud. Om roboten utrustas med programvara för mänskliga språk kan den tala. Annars kan den bara uttrycka sig på datorns programspråk i form av (för mänskliga lyssnare) mystiska pip, visslingar och andra läten.

Roboten kan uppfatta tilltal på de språk den begriper om den är utrustad med audiosensor.

Video. Roboten kommunicerar genom att visa rörliga 2D-bilder eller text på en skärm. Den dyrare varianten visar holografiska (3D) bilder.

KRAFTFÖRSÖRJNING

Roboten måste få energi till alla sina system. Först köper man ett av de kraftförsörjningssystem som presenteras i tabellen. Sedan måste roboten ha bränsle till detta.

Grundkostnaden för ett dygns kontinuerlig drift är enligt följande:

Energipack	10
Flytande bränsle	6

Till grundkostnaden adderas halva robotens KP (ju större desto törstigare).

PROGRAMVARA

Robotar använder inte mjukvara. Mjukvara använder robotar.

Roboten behöver en *själ* för att leva. Man måste förse sin robot med någon form av användbar intelligens och kunskap. Det gör man genom att köpa mjukvara till centraldatorn, robotens hjärna. En robot kan inte lära sig genom erfarenheter, därför köper man dem istället. De flesta programmen är sådana färdigheter som beskrivs i regelboken, därutöver finns det några speciella program.

Genom programmen får roboten en procentchans som fungerar som en vanlig färdighet, se vidare i regelboken.

Priserna som anges i tabellen är enbart baspriset för själva programmet. Till detta kommer ett pris beroende på den procentchans roboten ska ha i GCL. Man betalar enligt följande tabell:

GCL	Pris
1-10%	+2.000
11-20%	+4.000
21-30%	+6.000
31-40%	+8.000
41-50%	+10.000
51-60%	+14.000
61-70%	+18.000
71-80%	+22.000
81-90%	+26.000
91-95%	+30.000
96%	+34.000
97%	+36.000
98%	+40.000
99%	+50.000
100%	+60.000

Priserna i den här tabellen fördubblas för alla stridsprogram.

Vissa program (markerade med "+") behöver inget procentvärde, utan man betalar bara ett grundpris för dem, om inget annat anges i beskrivningen av programvaran.

På svarta marknaden kan man få tag på mycket billiga program (ibland så lågt som till en tiondel av priset) men det är inte ovanligt att den har vissa buggar som kan få katastrofala följder. Upptäcks man med piratkopierad programvara kan man räkna med mycket stränga straff. Det har hänt att robotägare har dömts till döden för att någon har dödats av en robot.

Om man masstillverkar robotar får tillverkaren kopiera programvaran till robotarna i hela serien. När man betalar för programmen får man kopiera dem för 10 % av programpriset per robot.

PROGRAM OCH MINNE

Ett program tar upp plats i datorns arbetsminne då det aktiveras. Den plats det tar anges i gigabyte (Gb) i tabellen under rubriken volym. Därför måste man köpa minne som tillbehör till sin robot, annars kan den inte använda särskilt många program samtidigt eftersom programmen inte kan överstiga minnets kapacitet.

Det finns några program som alltid bör vara aktiverade, förutsatt att man har dem. Det är Regulator, Analysator och Restriktioner, och i många fall Lokalsinne och Språk.

Alla program tar extra minnesplats beroende på hur utvecklade de är. Ju högre procentvärde, desto mer plats tar de. Räkna med 0,2 Gb per 5% programkapacitet.

BESKRIVNING AV PROGRAMVARA

Analysator. Roboten har lärt sig att skilja saker, personer, händelser, röster, med mera, från varandra. Ju högre GCL roboten får, desto mer kan den analysera. Analysen är bara grundläggande, och i många fall kan den inte skilja på sådant som människor normalt ser som självklara. Vad roboten kan känna igen vid varje nivå kräver en ganska lång beskrivning, enklast är om SL avgör från fall till fall.

Analysatorn används också för att bestämma robotens Iakttagelseförmåga.

För *Datorkunskap, Elektronik, Fingerfärdighet, Fixare, Förfalskning, Första hjälpen, Gömma sig, Medicin* och *Teknik*, se beskrivningen i regelboken för färdigheten med samma namn.

Flyg- och markfordon. Programmet gör det möjligt för roboten att kontrollera ett flyg- eller markfordon. Detta är ett mycket avancerat program som kräver att roboten är utrustad med datagränssnitt så att den har möjlighet att koppla in sig till fordonets dator och direkt avläsa fordonets egna sensorer. Bäst resultat erhålls om fordonsdatorn kan manövrera fordonet, men att roboten ger datorn kommandon. Roboten måste ha klart för sig vart den ska för att kunna flyga någonstans. Varje förinställd destination tar upp 0,5 Gb i minnet.

Robotar används ytterst sällan som militära piloter, men då de används görs detta enbart för enklare uppdrag, och då huvudsakligen i form av självmordsuppdrag. Ombord på rymdskepp (på den tiden man aktivt sysslade med rymdfart) kunde robotar av den här typen ersätta andrepiloten, skytten (med krav på Målsökningsfärdigheter), radarmannen, etc.

Markfordonsprogrammet är lite mer flexibelt och om roboten är konstruerad för det kan den sitta bakom ratten på en bil. I många områden är det förbjudet att låta robotar köra markfordon (om det inte finns magnetslingor i vägen, se världsboken) eftersom flera svåra olyckor har skett. Se för övrigt färdigheten med samma namn.

Hushållsunderhåll. Roboten kan städa, diska, borsta, damma, tvätta, laga mat, dammsuga, stryka, möblera, bädda, osv. Ju högre procentvärde, desto mer kan den klara av för att sköta ett helt hushåll. En hushållsrobot kan utrustas med hårtork, ismaskin, cigarrettändare, tandborste, diverse kosmetika, borstar, dammsugare, vattenspruta med mera, allt efter vad ägaren anser vara nödvändigt.

Programmet gör det möjligt för roboten att åka och handla om den har rätt sorts motivator och ett Analysprogram. Då måste den dessutom få ett eget kontokort som den kan betala med.

Billiga robotar med det här programmet finns så gott som i vart hem där det är någotsånär gott ställt med ekonomin.

Några robotar är till och med utrustade med arkadspel och har inprogrammerade lekar för barnen. En hushållsrobot har mycket hårda restriktioner.

Lokalsinne. Det här är ett engångspris man betalar för en detaljkarta över ett område, som till exempel ett block eller en stadsdel. Roboten hittar i det område kartan täcker in och kan inte gå vilse.

Priset varierar beroende på vad kartan visar och hur tillgänglig informationen är. Många kartor är hemliga och kan bara erövras genom illegala kanaler.

Minneslagring. Det roboten uppfattar med sina sensorer kan den lagra i sitt minne, och kan spela upp det igen. För var timmes lagrad information krävs 0,1 Gb i minneskapacitet. Om roboten är utrustad med videosensorer och spelar upp sitt minne på en skärm är det som att titta på en videofilm. Kvaliteten brukar vara mycket god. Engångspris.

Regulator. Ett av de viktigaste programmen. Det här reglerar robotens alla funktioner. Ett engångspris. Om SL anser att roboten har alltför många funktioner kan han bestämma att mer minne måste avsättas för detta program.

Restriktioner. Det här programet innehåller robotens alla uppgifter, regler och anvisningar (kallas även direktiv). En robot utan restriktioner vet inte vad den ska göra och står helt stilla. Felaktiga restriktioner, eller buggade program, kan ge katastrofala följder, i synnerhet om det rör sig om en stridsrobot (jämför ED 209 i filmen Robocop). Engångspris.

Rörliga manövrer. Som färdigheten med samma namn. Tänk på att en robot inte är särskilt manöverduglig och knappast kan göra sådana saker som en vanlig människa tycker sig ha lätt för. Vissa robotar kan behöva slå en Rörliga manövrer-kontroll när den försöker ta sig över en tröskel, eller komma förbi en trappa. Varierar beroende på mängden rörliga leder och typ av motivator.

Vilka begränsningar som gäller för varje enskild robot bör avgöras innan den börjar användas i spelet.

Språk. Ett nytt program måste köpas för varje språk. Roboten kan från början (genom sin dator) ett datorspråk som den kan kommunicera med andra robotar eller datorer med. Observera att olika företag har olika programspråk och att systemen sällan passar ihop.

Uppträdande/etikett. Detta är också en sorts restriktioner. Roboten lär sig hur den ska uppträda artigt, värdigt och med god stil. Kan den tala ett språk och har det här programmet kan man föra konversationer med roboten. Ofta mycket faktaspäckade, men som sällan leder till något givande. Engångspris.

Målsökning. Programmet ersätter alla avståndsstridsfärdigheter, men för varje vapensystem måste man köpa separata program. Om man vill kan man koppla ett målsökningsprogram till robotens alla vapen, men då måste roboten attackera samma mål samtidigt med alla dessa.

Roboten kan låsa ett mål per målsökningssystem varje SR med mållåsning (roboten kan inte göra något annat under denna SR). Då får roboten +(25–målets SMI)% i GCL.

Närstrid. Programmet ersätter alla närstridsstridsfärdigheter. För att programmet ska vara meningsfullt måste roboten vara utrustad på ett sådant sätt att den kan slåss.

Skaderapport. Robotens dator får kontinuerligt uppdaterade skaderapporter från alla program och och delar. Dessa analyseras så att roboten hela tiden är fullt medveten om sin funktionsduglighet.

Taktik. För varje 5% i Taktik adderas 1 till robotens initiativvärde. Robotar har nämligen ingen SMI att använda till det ändamålet. Taktik kan också användas för större taktiska, militära aktioner.

Undvika. Robotar är dåliga på att undvika då deras manöverförmåga är rätt begränsad. Robotens Undvika-värde kan aldrig köpas till högre värde än 50 %, och kan heller aldrig överstiga Rörliga manövrer-programmets värde.

SLUTORD

Robotar är främst ett hjälpmedel åt SL som vill ha farliga fiender i sina äventyr.

Rollpersonernas spelare kommer säkert att vilja bygga robotar åt sina rollpersoner och de kan lätt bli farliga stridsmaskiner som kan ändra spelbalansen ganska drastiskt, därför måste SL vara försiktig med att låta rollpersonerna få allt för kraftfulla robotar.

För att bygga en robot behövs mycket pengar och det dröjer länge innan en rollperson får råd. Det kan därför vara en bra morot, något rollpersonerna kan sträva efter att få göra.

Saker och ting kan alltid hända när som helst med en robot: det kan finnas buggar i mjukvaran (särskilt vanligt om den piratkopierats eller köpts på svarta marknaden); tekniska fel kan uppstå (måndagsexemplar finns även i framtiden); och fiender kan få in lyckosamma direktträffar...

PROGRAMVARA

Analysator	500	0,2 Gb
Datorkunskap	5.000	1 Gb
Elektronik	5.000	1 Gb
Fingerfärdighet	2.000	0,5 Gb*
Fixare	1.000	0,2 Gb
Flygfordon	40.000	4 Gb
Förfalskning	2.000	1 Gb
Första hjälpen	2.000	0,5 Gb
Gömma sig	4.000	1 Gb
Hushållsunderhåll	2.000	0,5 Gb
Lokalsinne	1.000†	1 Gb
Markfordon	17.000	2 Gb
Medicin	20.000	1 Gb
Minneslagring	1.000†	1 Gb eller mer
Regulator	4.000†	2 Gb+0,02 Gb/KP
Restriktioner	1.000†	0,2 Gb
Rörliga manövrer	3.000	1 Gb
Språk	1.000	0,5 Gb
Teknik	5.000	1 Gb
Uppträdande/etikett	1.000	0,5 Gb

* *Kräver precisionshand*

Programvara, strid

Målsökning	18.000	5 Gb
Närstrid	11.000	3 Gb
Taktik	15.000	3 Gb
Skaderapport	5.000	1 Gb
Undvika	25.000	3 Gb

ZONEN

KONSTRUKTIONSTABELL, ROBOTAR

Notera att '/' i en uppgift som m/SR utläses som 'meter per stridsrond', medan 'KP/8' utläses som 'antal KP delat med 8'. Kolumn två i varje tabell är talar om pris, och kolumn tre volym.

TILLBEHÖR

Motivator

Acceleration	+1.000 per m/SR	—	Måste ha motivator
Spår	10.000+200 per m/SR	KP/8	Max 700 m/SR
Hjul	10.000+300 per m/SR	KP/7	Max 90 m/SR
Hjul, terräng	15.000+300 per m/SR	KP/6	Max 30 m/SR
Larvfötter	20.000+300 per m/SR	KP/7	Max 80 m/SR
Gångare	25.000+400 per m/SR	KP/5	Max 40 m/SR
Hoppare	30.000+400 per m/SR	KP/4	Spec. begränsn.
Luftkudde	40.000+400 per m/SR	KP/5	Max 90 m/SR
Antigrav	250.000+1.000 per m/SR	KP/3	Max 800 m/SR

Rörliga leder, inkl. servo

Servosystem (STY)	500-3.000	—°
Arm	8.000	KP/10
Huvud	5000	KP/20
Vridbar kropp	5.000	KP/20
Böjbar kropp	7.000	KP/20
Hand m. fem fingrar	4000	KP/30
Precisionshand	12.000	KP/30
Klubbhand	1.000	KP/30
Gripklo	3.000	KP/30
Gripfötter	3.000	KP/30
Klätterutrustning	23.000	KP/25

° Servosystemet kräver att det finns rörliga leder

Särskilda robotekniska tillbehör

Datagränssnitt	200*	—
Programmeringsenhet	600*	—
Deaktivator	100*	—
Videoreceptor	1.500*	—
Spårsökare	90*	—
Extra förrådsutr.	50/dm3*	spec
Elektroniskt minne	2.000/Gb*	1/5g

Perceptionssystem

Audio	300*	1
Radio	500*	1
Video	7.000*	1
Energiradar	8.000*	1
Radar	5.000*	1
Sonar	6.000*	1
IR	8.000*	1

Pansar

Plastskal	2.000	KP/20	ABS 5
Tunn plåt	5.000	KP/15	ABS 8
Tjock plåt	10.000	KP/10	ABS 12
Pansarplåt	20.000	KP/8	ABS 16
Tjock pansarplåt	35.000	KP/6	ABS 20

Kontrollsystem

Radiostyrning°	1.000*	2
Centraldator	60.000	4

°Kräver huvuddator m. program

Kommunikationssystem

Audio	300*	—
Visuell, plan bild	500*	1
Visuell, hologram	11.000*	1

Kraftförsörjning

Energipack	16.000+(KPx200)	KP/10
Flytande bränsle	10.000+(KPx200)	KP/7

Hårda dvärgar, fromma alver, vildsinta ankor, mäktiga magiker, ondsinta svartfolk, djupa skogar, hisnande berg, stormpiskade hav, mystiska varelser, kraftfulla artefakter, sägenomspunna ruiner — spänning, magi, fasor, mystik, legender, myter, monster, allt finns i EREB ALTOR — Äventyrens kontinent.

Drakar och Demoner®

EREB ALTOR

ÄVENTYRENS KONTINENT

